EPSON
EXCEED YOUR VISION

EasyMP™
Manual de Funcionamento

Multimedia Projector

EB-1735W
EB-1725

Índice Geral

Resumo do EasyMP 4
Notas ao utilizar uma rede LAN sem fios 6
Condições para ligar a cartões LAN sem fios compatíveis e Pontos de acesso 6
Especificações da unidade LAN sem fios fornecida 6
Precauções de segurança electromagnéticas 6
Precauções de utilização frequente 6
Precauções de viagem internacionais 7
Norma da telegrafia sem fios (Wireless Telegraphy Act) 7
Notas sobre a segurança ao utilizar a LAN sem fios 7
Ligação ao Quick Wireless Connection 8
Preparar a chave USB (apenas quando a “unidade LAN sem fios” estiver instalada) 8
Projectar com a chave USB 9
Definições facultativas 10
Instalar o Software 11
Software Fornecido 11
Instalar 11

Ligar com o EMP NS Connection

Perspectiva Geral do EMP NS Connection 14
Dois Modos de Ligação e Respectivas Funções Principais 14
Etapas da ligação 16
Preparar para Ligar 17
Preparar o Computador 17
Ligar a um Projector numa Rede e Projectar 18
Operação do Projector 18
Operação do Computador 18
Utilizar o Ecrã de Ligação 19
Utilizar a Barra de Ferramentas 21
Quando o projector de destino não é detectado 23
Desligar 24
Desligar a partir do Computador 24
Desligar a partir do Projector 24

Funções Úteis do EMP NS Connection

Projectar Apenas uma Apresentação de PowerPoint (Modo de apresentação) 26
Projectar Filmes a partir de um Computador (Modo Enviar filme) 27
Tipos de Ficheiros Suportados 27
Reproduzir um filme 27
Utilizar a Apresentação de Tela Múltipla 29
Exemplo de Ajuste do Visor Virtual 29
Procedimento antes de utilizar a Função de Apresentação de Tela Múltipla 30
Configurar o Visor Virtual 30
Atribuir a imagem a projectar 36
A imagem atribuída é projectada 37

Ligar a um Projector numa Sub-rede Diferente

Ligar a um Projector numa Sub-rede Diferente 40
Pesquisar Especificando o Endereço IP e o Nome do Projector (apenas para "Ligação avançada") 41
Realizar uma pesquisa com um perfil 42
Criar um Perfil 42
Pesquisar Especificando um Perfil 44
Gerir um Perfil 45

Configurar o Funcionamento do EMP NS Connection

Utilizar a Função Definir opções 48
Separador Definições gerais 48
Separador Ajustar desempenho 49

Utilizar um Computador para Configurar, Monitorizar e Controlar Projectores

Alterar Definições Utilizando um Web Browser (Controlo Web) 51
Visualizar o Controlo Web 51
Configurar o Projector 51
Utilizar a Função Aviso de E-mail para Comunicar Problemas 52
Gerir Utilizando o SNMP 53

Apresentações Utilizando o PC Free

Ficheiros que Podem ser Projectados Utilizando o PC Free e Guardar....55
Especificações para Ficheiros que Podem ser Projectados Utilizando o PC Free....55
Exemplos de PC Free....57
Operações Básicas do PC Free....58
Iniciar e Fechar o PC Free....58
Operações Básicas do PC Free....61
Rodar a Imagem....62
Projectar Cenários....63
Criar e Editar um Cenário....63
Reproduzir um Cenário....64
Operação Durante uma Apresentação....64
Projectar ficheiros de imagem e de filme....65
Projectar Imagens/Filmes....65
Projectar todos os Ficheiros de Imagem e de Filme numa Pasta em Sequência (Apresentação)....66
Configurar as Condições de Visualização e o Modo de Operação do Ficheiro de Imagem e de Filme....67

Preparar um Cenário (Utilizando o EMP SlideMaker2)

Resumo do Cenário....69
Ficheiros que Podem ser Incluídos em Cenários....70
Converter um Ficheiro PowerPoint num Cenário....71
Converter todos os ficheiros numa única operação, sem iniciar o SlideMaker2....72
Iniciar o SlideMaker2 e Converter Ficheiros....74
Configurar as Propriedades do Cenário....74
Incluir Ficheiros PowerPoint em Cenários....76
Incluir Ficheiros de Imagem e de Filme em Cenários....80
Editar um Cenário....81
Enviar Cenários....82
Exemplos de Casos....84
Verificar o Estado do Cenário Projectado a partir de um Computador....84
Configurar Animações....85
Configurar a Animação de Diapositivos....85

Apêndice

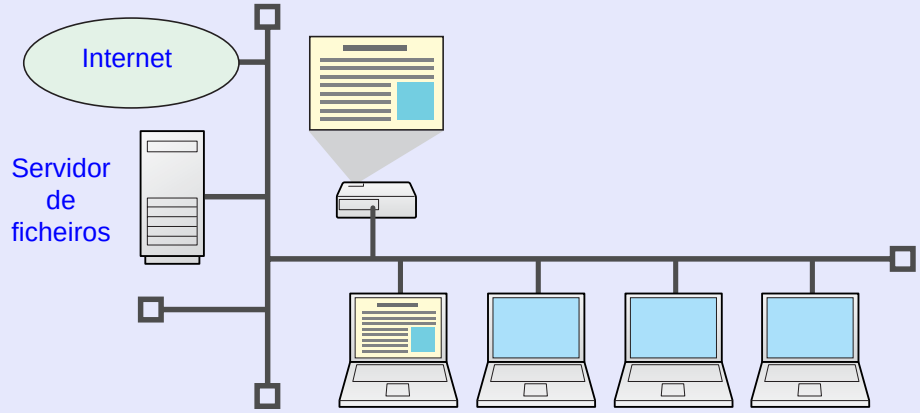
Limitações de Ligação....88
Resoluções Suportadas....88
Cor do Visor....88
Número de Ligações....88
Outros....88
Quando Utilizar o Windows Vista....89
Resolução de Problemas....90
Glossário....100

Resumo do EasyMP

As funções do EasyMP (Epson Administrative System for Meeting and Presentation) apresentadas em seguida dão uma preciosa ajuda na criação de reuniões e apresentações variadas e eficazes.

Diversos ecrãs de transferências através de uma ligação de rede (EMP NS Connection)

Pode realizar reuniões e apresentações eficazes ligando o projector a uma rede.



■ Não é necessário fazer uma preparação prévia

Visto que pode projectar materiais guardados num servidor de ficheiros ou no seu ambiente de trabalho a partir de uma sala de conferências, não é necessário copiar os dados antecipadamente.

■ Progresso sem problemas

Se o projector estiver ligado a uma rede, pode partilhá-lo a partir de computadores nessa rede. Ao projectar dados a partir de computadores diferentes durante uma reunião ou apresentação, pode avançar facilmente sem mudar o cabo de sinal entre cada computador.
Mesmo uma grande distância entre o projector e o computador não causa quaisquer problemas.

■ Várias funções de transferência de ecrã

- Função de distribuição ☛ p.15
- Função de alternância ☛ p.15
- Apresentação de tela múltipla ☛ p.29
- Modo de enviar filme ☛ p.27
- Modo de apresentação ☛ p.26

■ Monitorize, configure e controle o projector a partir de um local remoto

As funções úteis apresentadas em seguida gerem colectivamente os projectores existentes em várias salas de conferências.

- Monitorize e detecte problemas a partir do programa de gestão SNMP na rede ☛ p.53
- Receba um aviso de e-mail caso ocorra algum problema ☛ p.52
- Configure e controle o projector utilizando um Web browser padrão ☛ p.51

Projecte imagens a partir do computador utilizando o "Projetor de rede" do Windows Vista

Com o Windows Vista, pode utilizar a função padrão "Projetor de rede" para ligar o projector a um computador através de uma rede e, em seguida, projectar. Isto permite-lhe fazer apresentações através de uma rede utilizando simplesmente uma função padrão do sistema operativo, sem instalar qualquer software.
☛ *Manual do Utilizador* "Sobre o Projector de Rede (Apenas EB-1735W/1725)"

Projecção directamente dos ficheiros gravados num dispositivo USB (PC Free)

Pode fazer apresentações utilizando câmaras digitais ou discos rígidos compatíveis com USB. Se ligar uma memória USB ao projector, pode projectar directamente imagens JPEG, filmes e cenários guardados em dispositivos USB.
☛ p.54

Ligue um cabo USB ao computador e projecte imagens a partir do ecrã do computador (USB Display)

Utilizando o cabo USB fornecido para ligar a um computador Windows, poderá projectar imagens a partir do computador. ☛ *Manual do Utilizador* "Ligar com um Cabo USB e Projectar (Apenas USB Display EB-1735W/1725)"

Utilizar a chave USB para projectar imagens de computador (Quick Wireless Connection)

Ao utilizar a chave USB fornecida para a Quick Wireless Connection, poderá rapidamente ligar um computador a um projector de modo a projectar rapidamente imagens em reuniões e outros eventos. ☛ p.8

Notas ao utilizar uma rede LAN sem fios

Condições para ligar a cartões LAN sem fios compatíveis e Pontos de acesso

A unidade LAN sem fios fornecida pode ser ligada aos seguintes produtos conforme IEEE 802.11g, 802.11b, e 802.11a.

- Cartão LAN sem fios
- Computadores com função LAN sem fios integrada
- Pontos de acesso

Porém, poderá não conseguir estabelecer uma ligação ad-hoc para um equipamento de LAN sem fios utilizado com um computador com IEEE 802.11g. Para obter mais informações sobre o equipamento LAN sem fios, consulte as especificações.

Especificações da unidade LAN sem fios fornecida

Intervalo da frequência	IEEE 802.11b/g: banda de 2.4 GHz (1 a 11 Canais), IEEE 802.11a: banda de 5.2 GHz (W52), banda de 5.3 GHz (W53)*
Modulação	IEEE 802.11b : DS-SS IEEE 802.11a/g: OFDM
Intervalo de possível interferência	Inferior a 20 m
Propriedade da modificação de frequências	Pode utilizar todas as bandas e poderá evitar bandas “licenciadas” e “não licenciadas”.

* Poderá ligar apenas à banda 5.3 GHz (W53) utilizando a Ligação Avançada.

Precauções de segurança electromagnéticas

Tenha em consideração os pontos indicados em seguida ao utilizar a unidade LAN sem fios.

- O equipamento pode provocar interferências electromagnéticas em pacemakers ou provocar uma varia nos mesmos. Antes de utilizar, certifique-se de que não ocorrerá nenhuma interferência electromagnética.
- O equipamento pode provocar interferências electromagnéticas em equipamentos médicos sensíveis ou provocar uma varia nos mesmos. Antes de utilizar, certifique-se de que não ocorrerá nenhuma interferência electromagnética.
- Não utilize o equipamento próximo de microondas. A comunicação sem fios poderá ser interrompida devido a interferências electromagnéticas provocadas por fornos microondas.
- Em alguns países poderá ser proibida a utilização deste equipamento em aviões. A utilização deste produto assenta no cumprimento das normas.

Precauções de utilização frequente

A banda de frequência para a unidade LAN sem fios incluída no projetor é de 2.4 GHz/5 GHz. Esta banda é utilizada em dispositivos industriais, científicos e médicos como fornos microondas e é igualmente utilizado por estações de rádio para um sistema de identificação de unidade móvel (RF-ID) na linha de fábrica (obrigatório ter licença) e estações de rádio específicas com baixa potência (sem licença obrigatória).
Antes de utilizar a LAN sem fios, verifique se não existem estações de rádio para identificação de unidades móveis, nem estações de rádio de baixa potência nas proximidades. Na eventualidade desta rede LAN sem fios interferir electromagneticamente com as instalações de uma estação de rádio, utilizada para reconhecimento de unidades móveis, suspenda de imediato a utilização do aparelho, de modo a deixar de criar o campo electromagnético.

Contacte o seu representante local ou o endereço mais próximo fornecido no *Guia de Apoio e Assistência* ☛ *Lista de Contactos para Videoprojectores Epson*, no caso desta LAN sem fios interferir electromagneticamente com uma estação de rádio de baixa potência utilizada para identificação de unidades móveis ou provocar problemas idênticos.

Precauções de viagem internacionais

As unidades LAN sem fios baseiam-se nas especificações do país de aquisição.
A unidade LAN sem fios foi criada de modo a cumprir com os limites de canais e frequência impostos pelo em que irá ser utilizado. No caso da unidade LAN sem fios ser utilizada em outro país, obtenha informações junto do distribuidor local.

Norma da telegrafia sem fios (Wireless Telegraphy Act)

A lei de Telegrafia sem fios proíbe os seguintes:
- Modificar ou desmontar (incluindo a antena)
- Remover a etiqueta de conformidade
- Uso externo IEEE 802.11a (banda 5 GHz)

Notas sobre a segurança ao utilizar a LAN sem fios

(Informação importante sobre os direitos do cliente (manutenção de privacidade))

A vantagem de utilizar uma LAN sem fios num cabo LAN é que, como a informação é trocada através de sinais de rádio, poderá facilmente ligar à rede se estiver dentro do alcance dos sinais de rádio.
A desvantagem é que dentro de determinado alcance, os sinais electromagnéticos podem passar barreiras (por exemplo, paredes), o que se não forem implementadas medidas correctivas poderá conduzir à ocorrência de problemas idênticos aos descritos em seguida.
- Os dados transmitidos podem ser interceptados
  As transmissões sem fios poderão ser recebidas por terceiros sem autorização e poderão obter informações pessoais provenientes dessas transmissões tais como ID, palavras-chave ou números de cartões de crédito ou poderão, ainda, interceptar os conteúdos de mensagens pessoais de e-mail.
- Acesso não autorizado à rede.
  Uma rede privada ou empresarial poderá ser acedida por terceiro sem autorização e efectuar qualquer uma das seguintes acções.
  - Recuperar dados pessoais ou outras informações confidenciais (fuga de informação)
  - Actuar em nome de outro utilizador e enviar dados impróprios (imitação)
  - Sobrepor os conteúdos dos dados interceptados e reenviá-los (falsificação)
  - Introduzir um vírus informático susceptível de provocar perda de dados ou quebras no sistema (danos)

Em primeiro lugar, são reduzidas as possibilidades de ocorrência destes problemas nas definições de segurança do produto LAN sem fios e pela utilização do produto, uma vez que o cartão da LAN sem fios e o ponto de acesso possuem medidas de segurança para lidar com estes problemas.
Recomendamos a utilização deste produto após efectuar as definições de segurança assumindo inteira responsabilidade pelos seus actos e tendo pleno conhecimento de problemas que possam ocorrer, na eventualidade de não efectuar nenhuma definição de segurança.

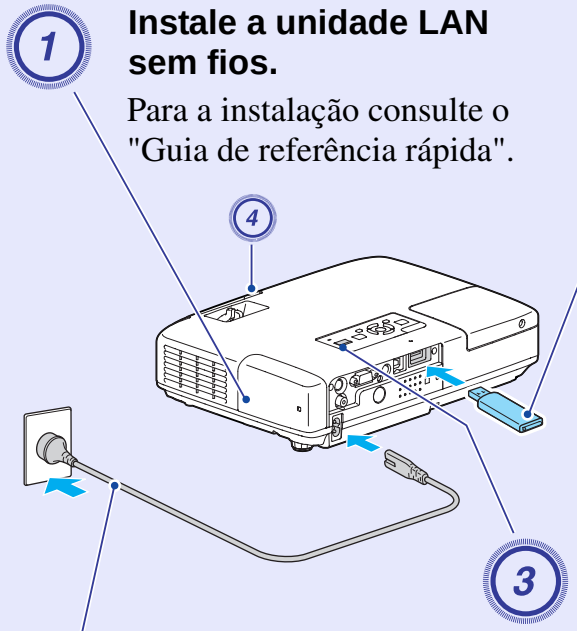
Ligação ao Quick Wireless Connection

Pode utilizar a chave USB Quick Wireless Connection fornecida (a seguir designada por “chave USB”) para a projecção de imagens a partir de um computador Windows. Esta função é denominada por Quick Wireless Connection. Pode projectar imagens de forma rápida ao ligar a chave USB ao computador. Os requisitos de funcionamento estão descritos na referência. ☛ *Manual do Utilizador* "Especificações", "Requisitos de software"

Preparar a chave USB (apenas quando a “unidade LAN sem fios” estiver instalada)

Para projectar imagens de computador, comece por guardar a informação do projector na chave USB. De seguida ligue a chave USB ao computador.

Procedimento

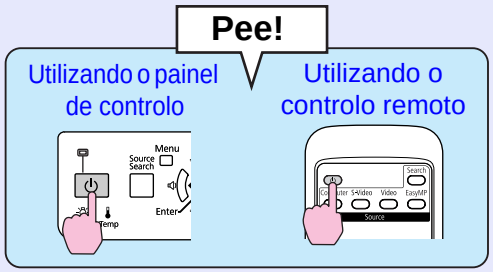


1 Instale a unidade LAN sem fios.

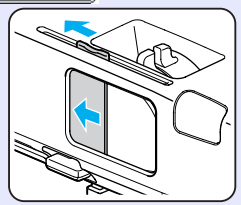
Para a instalação consulte o "Guia de referência rápida".

2 Ligue o cabo de alimentação (acessório fornecido).

3 Ligue o projector.



4 Faça deslizar a tampa deslizante A/V mute.



5 Ligue a chave USB.

Quando os dados são guardados, depois de visualizar uma mensagem no ecrã de projecção, retire a chave USB.

```
Atualização da informação de rede
concluída.
Remova a Quick Wireless Connection
USB Key.
```

Leitura dos indicadores de acesso

Guardar os dados	Laranja
Dados guardados	Verde
Erro de gravação	Vermelho

Pode, ainda, executar a Quick Wireless Connection nas seguintes definições de rede.

- ***A “unidade LAN sem fios” é instalada e ligada a um ponto de acesso LAN sem fios na rede.***
- ***A "Unidade LAN de cabo" opcional está instalada e ligada à rede através de uma LAN por cabo.***

Projectar com a chave USB

Verifique se o projector está ligado.

Método de projecção

Procedimento

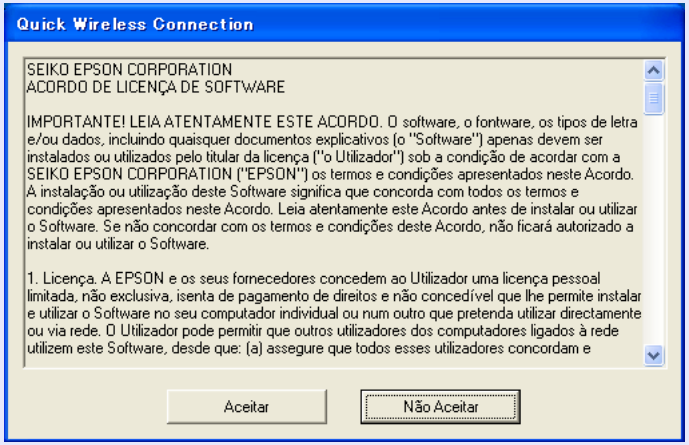
1 Ligue o computador.

2 Ligue a chave USB ao computador.

No caso do seu computador usar o Windows 2000 ou Windows XP como sistema operativo, quando a Chave Quick Wireless Connection USB for introduzida pela primeira vez será visualizada uma mensagem a solicitar-lhe para reiniciar o computador. Se visualizar a mensagem, clique em "Não". A instalação da aplicação de software para o Quick Wireless Connection prosseguirá.

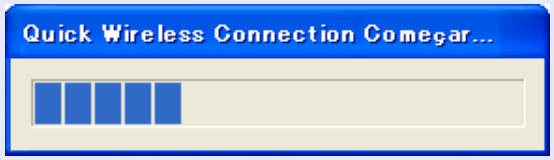
3 O controlador de instalação inicia automaticamente.

Este processo verifica-se apenas na primeira ligação da chave USB.



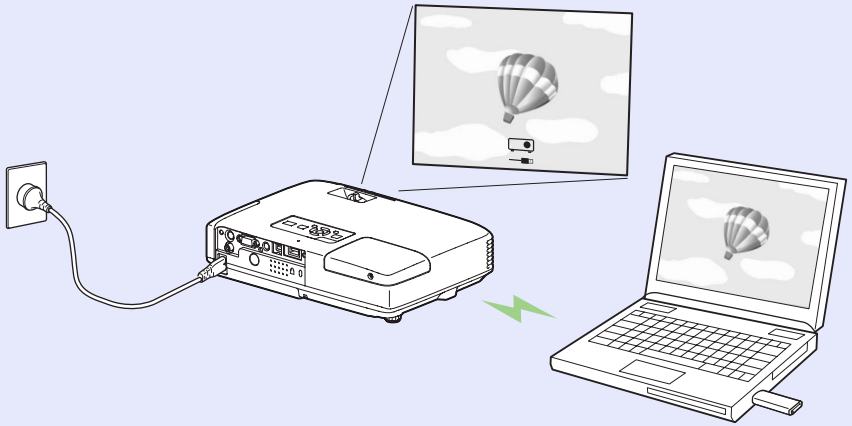
4 Seleccione “Aceitar”.

Se o controlador não estiver instalado, não conseguirá executar a Quick Wireless Connection. Certifique-se de que selecciona “Aceitar”. Se pretender cancelar a instalação, seleccione “Não aceitar”.



5 As imagens do computador são projectadas.

Poderá demorar um pouco até que as imagens sejam projectadas. Não modifique a configuração e aguarde até que as imagens do computador sejam projectadas. Não remova a chave USB nem desligue o projector neste momento.



- *No caso das mensagens não serem projectadas, use de computador e seleccione "Todos os Programas" - "EPSON Projector" - "Quick Wireless Connection" e clique em "Quick Wireless Connection Vx.x".*
- *No caso da instalação não iniciar automaticamente no seu computador, seleccione "O Meu Computador" - "EPSON_PJ_QW" e clique em "LaunchQW.exe".*
- *Para desinstalar o controlador no seu computador, abra "Painel de Controlo" - "Adicionar/Remover Programas" e elimine "Quick Wireless Connection Vx.x".*

Terminar a projecção

De modo a terminar a projecção de imagens no computador, efectue "External Device Removal" e remova a chave USB.

Definições facultativas

Ao definir as opções Quick Wireless Connection, clique no "Menu Start" - "Definições Quick Wireless Connection Vx.x" e configure cada opção.

Separador Definições gerais

Encriptar comunicações	Configure se pretende encriptar a informação ou não. Seleccione a opção para encriptar e transmitir dados. Mesmo que os dados sejam interceptados, não poderão ser decifrados.
Desactivar interrupção ligação	Defina se pretende Desactivar/Autorizar interrupções de outro projector.
Mudar LAN	Defina qual o adaptador de rede a usar quando o computador possuir diversos adaptadores.

Separador Ajustar desempenho

Barra de ajuste do desempenho	A qualidade de desempenho pode ser definida para "Rápida", "Normal" e "Boa". Defina para "Rápida" quando ocorrerem interrupções nas projecções de filmes.
Transferir janela de camada	Defina se pretende ou não transferir uma janela de camada.

Atenção

A chave USB Quick Wireless Connection destina-se exclusivamente a utilizar com o Quick Wireless Connection. Não a utilize para guardar informação geral.

O Quick Wireless Connection utiliza tecnologia U3™ da U3 LLC.

Instalar o Software

Para utilizar as funções do EasyMP, instale no seu computador o software a partir do CD-ROM EPSON Projector Software for Meeting & Presentation fornecido.

Software Fornecido

Pode encontrar o seguinte software no CD-ROM EPSON Projector Software for Meeting & Presentation.

- EMP NS Connection
  Software utilizado para enviar imagens do ecrã do computador para um projector ligado através de uma rede.
- EMP SlideMaker2
  Software utilizado para converter ficheiros PowerPoint em ficheiros de cenário que podem ser projectados directamente com o PC Free.
  São extraídos apenas os diapositivos necessários e estes são ordenados sem alterar o ficheiro PowerPoint original, podendo inserir ficheiros gráficos e ficheiros de animações à medida que avança.
- EMP Monitor
  Software que indica o estado actual dos projectores Epson ligados à rede e que também monitoriza e controla esses projectores. Pode gerir colectivamente vários projectores utilizando o EMP Monitor.

Instalar

Certifique-se de que verifica os seguintes pontos antes de iniciar a instalação.

- Se o computador que está a utilizar tiver o Windows XP, Vista ou 2000 instalado, tem de iniciar sessão como Administrador para fazer a instalação.
- Certifique-se de que fecha todas as aplicações antes de iniciar a instalação.
- Certifique-se de que está a utilizar o EMP NS Connection Versão 2.4. Se estiver a utilizar uma versão anterior, poderá não conseguir estabelecer correctamente a ligação ao projector. Certifique-se de que instala o EMP NS Connection Versão 2.4 a partir do CD-ROM EPSON Projector Software for Meeting & Presentation fornecido com o projector.

Procedimento

Para Windows

1. **Ligue o computador.**

2. **Insira o CD-ROM EPSON Projector Software for Meeting & Presentation no computador.**
   O programa de instalação inicia automaticamente.

3. **Clique em "Instalação fácil".**
   Para seleccionar software e instalá-lo individualmente, seleccione "Instalação personalizada". Para alterar o idioma de apresentação do software, clique em "Escolha um idioma".

4. **Seleccione as aplicações que pretende instalar e, em seguida, clique em "Install".**

5 **Quando aparecer o ecrã do Contrato de Licença, clique em "Yes".**

6 **Quando aparecer o ecrã "Adicionar e Remover EPSON Virtual Display", clique em "OK".**

Para utilizar a apresentação de Tela Múltipla, tem de configurar o "EPSON Virtual Display". Se não pretender configurar agora, pode fazê-lo mais tarde. ☛ p.30

7 **Clique em "Sair" para concluir a instalação.**

Depois de seleccionado, o software, como o "EMP SlideMaker2" e o "EMP Monitor", é instalado sequencialmente.

Para Macintosh

1 **Ligue o computador.**

2 **Insira o CD-ROM EPSON Projector Software for Meeting & Presentation no computador.**

3 **Clique duas vezes no ícone "NSCvx.xx_Installer", na janela "EPSON".**

É iniciada a instalação.

4 **Clique em "Abandonar" para concluir a instalação.**

- *Se a instalação não iniciar automaticamente (apenas em Windows), seleccione "Iniciar" - "Executar" e, na caixa de diálogo "Executar", escreva a letra correspondente à sua unidade de CD-ROM seguida de ":\\EPsetup.exe" e clique em "OK".*
- *Desinstalar*

Para Windows

Seleccione "Iniciar" - "Definições" - "Painel de controlo" - "Adicionar/Remover programas" ou "Adicionar ou remover programas" e remova o software "EMP NS Connection".

Para Macintosh

A partir de "Aplicações" elimine a pasta "EMP NS Connection".

Ligar com o EMP NS Connection

Esta secção explica como ligar o computador e o projector através de uma rede em Ligação avançada e o procedimento para projectar imagens a partir do ecrã do computador com o projector.

Perspectiva Geral do EMP NS Connection 14

- **Dois Modos de Ligação e Respectivas Funções Principais 14**
  - "Ligação rápida" (apenas quando a “unidade LAN sem fios” opcional está instalada).....14
  - "Ligação avançada" 14
  - Funções principais.....15
- **Etapas da ligação.....16**

Preparar para Ligar..... 17

- **Preparar o Computador.....17**
  - Para Windows.....17
  - Para Macintosh.....17

Ligar a um Projector numa Rede e Projectar ...18

- **Operação do Projector 18**
- **Operação do Computador 18**
- **Utilizar o Ecrã de Ligação 19**
- **Utilizar a Barra de Ferramentas..... 21**
- **Quando o projector de destino não é detectado..... 23**

Desligar 24

- **Desligar a partir do Computador 24**
- **Desligar a partir do Projector 24**

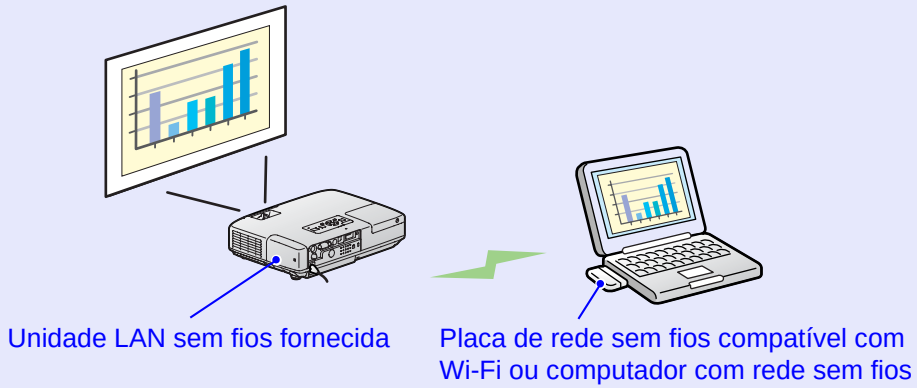
Perspectiva Geral do EMP NS Connection

Existem dois métodos para ligar o projector e um computador através de uma rede utilizando o EMP NS Connection.

Dois Modos de Ligação e Respectivas Funções Principais

"Ligação rápida" (apenas quando a “unidade LAN sem fios” opcional está instalada)

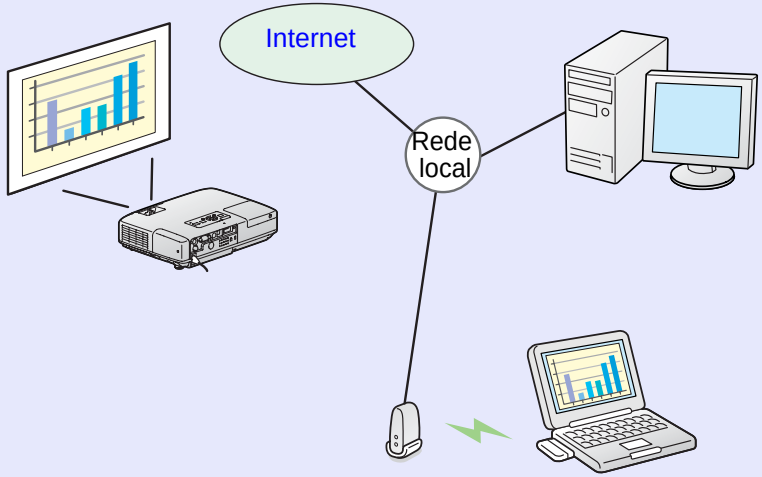
A "Ligação rápida" só é executada quando instalar a unidade LAN sem fios fornecida no projector.
A "Ligação rápida" atribui temporariamente o SSID do projector a um computador, criando uma ligação ad hoc, e depois de desligar restaura as definições de rede do computador. ☛ p.17



- Pode facilmente ligar a um computador e projectar imagens a partir do computador sem efectuar definições de rede.
- Isto permite-lhe ligar facilmente sem um cabo, mesmo que o projector e o computador estejam em locais remotos.

"Ligação avançada"

A "Ligação avançada" é uma ligação de infra-estrutura que liga a um sistema de rede existente através de um cabo de rede.
Se instalar a “unidade LAN sem fios” fornecida no projector, pode ligar à rede através de um ponto de acesso LAN sem fios. Se instalar a "Unidade LAN de cabo" opcional poderá ligar a uma rede sem ponto de acesso. Ao ligar a uma rede através de uma unidade LAN de cabo, ligue o projector ao hub da rede usando um cabo LAN disponível no mercado.

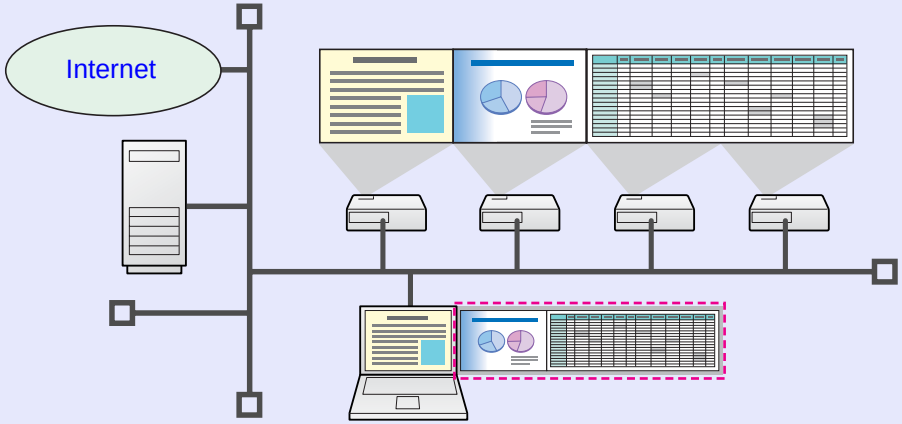


- A partir de uma sala de conferências, pode abrir e projectar um ficheiro guardado num computador ou num servidor de ficheiros noutra sala.
- Pode utilizar a Internet.
- Pode monitorizar e controlar projectores numa rede a partir do computador.

Funções principais

As funções úteis apresentadas em seguida permitem-lhe realizar várias reuniões e apresentações.

- Apresentação de Tela Múltipla ☛ p.29
  Pode projectar diferentes imagens a partir de um computador para um máximo de quatro projectores, o que lhe permite projectar imagens horizontais, como relatórios.



- Transferência de ficheiro de filme (Modo Enviar filme) ☛ p.27
  Utilizando o "Modo Enviar filme", pode projectar um filme de uma forma muito mais suave do que quando é enviado a partir de uma aplicação executada num PC. Visto que o áudio é enviado ao mesmo tempo que o filme, não é necessário ligar o computador e o projector com um cabo de áudio.
- Modo de apresentação ☛ p.26
  Esta função permite projectar apresentações de PowerPoint executadas num computador. Pode fazer elegantes apresentações projectando um ecrã preto enquanto faz preparativos ou quando não está a fazer a apresentação, etc.
- Função de distribuição
  O ecrã que está a ser apresentado por um computador remoto pode ser simultaneamente apresentado por um máximo de quatro projectores com o respectivo SSID.
- Função de alternância
  Utilizando a função de alternância de reunião, se o EMP NS Connection estiver instalado em todos os computadores, os oradores podem projectar alternadamente as suas próprias imagens sem mudar os cabos.

Etapas da ligação

Proceda às etapas seguintes para ligar o seu computador e projector para projecção com a EMP NS Connection. Apesar de "Ligação rápida" e "Ligação avançada" serem semelhantes, este último possui algumas definições independentes. Para obter procedimentos pormenorizados, consulte os exemplos de ligação usando a "Ligação rápida" na página seguinte. ☛ p.17
Na figura que se segue, só é necessário realizar as acções das secções a azul claro da primeira vez que efectua a ligação.

Ligação rápida | **Ligação avançada**

Instale o EMP NS Connection no computador que pretende ligar. ***☛ p.11***

↓ ↓

Efectue as definições de rede no computador e coloque-o no estado de ligação de rede ***☛ p.17***

Normalmente, quando um computador está ligado à rede e é utilizado, não é necessário efectuar definições de rede no computador.

↓

Instale a unidade LAN sem fios fornecida ☛ Guia de Referência Rápida

↓

Autorize o adaptador de LAN com cabo nas "Configurações de Porta". ☛ Documentacao do computador

↓

Efectue as definições de rede no projector e coloque-o no estado de ligação de rede ☛ Manual do Utilizador "Menu Rede (apenas EB-1735W/1725)"

Inicie o EMP NS Connection no computador e estabeleça a ligação com o projector ***☛ p.18***

Efectue o seguinte procedimento para preparar o projector e o computador para serem ligados.

Preparar o Computador

Para Windows

Efectue as definições de rede no computador utilizando o software fornecido com a placa de rede. Para obter mais informações sobre o software, consulte o Manual do Utilizador fornecido com a placa de rede.

Para Macintosh

Defina a porta de rede e o estado da comunicação. Para obter mais pormenores sobre a definição do estado da comunicação, consulte o Manual do Utilizador do computador ou da placa AirPort.

Procedimento

1. **Seleccione "Preferências do Sistema" - "Rede" no menu Apple.**

   É apresentado o ecrã de definições de rede.

2. **Seleccione "AirPort" em " Port Configurations " e clique em " Apply Now ".**

3. **Feche o ecrã.**

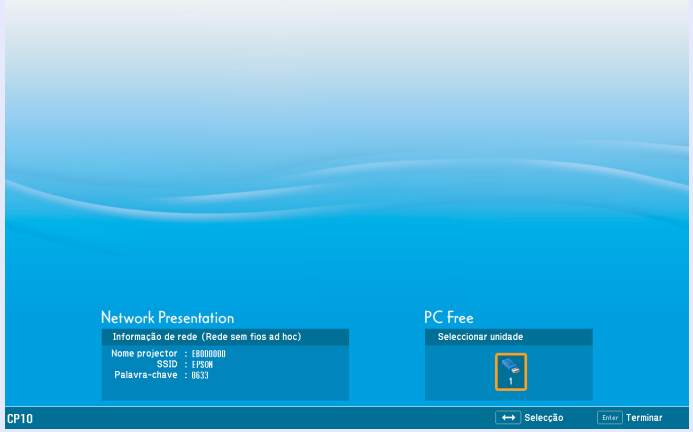
Operação do Projector

Antes de estabelecer a ligação, coloque o projector no estado de espera de ligação.
Certifique-se de que as definições de rede do projector estão concluídas e que o projector está ligado ao equipamento de rede, como um hub de rede, através de um cabo de rede disponível no mercado.

Procedimento

1. **Prima o botão [⏻] do controlo remoto para ligar o projector.**

2. **Prima o botão [EasyMP] do controlo remoto.**
É apresentado o ecrã de espera do EasyMP.



Operação do Computador

Nas explicações que se seguem, salvo indicação em contrário, são utilizadas imagens de ecrãs do Windows. Aparecem os mesmos ecrãs quando está a utilizar um Macintosh.

Procedimento

1. **Inicie o EMP NS Connection.**

Para Windows

Seleccione "Iniciar" - "Programas" (ou "Todos os programas") - "EPSON Projector" - "EMP NS Connection".

Para Macintosh

Faça duplo clique na pasta "Aplicações" do volume de disco rígido onde está instalado o EMP NS Connection e, em seguida, faça duplo clique no ícone de EMP NS Connection.

2. **Seleccione "Ligação rápida" e, depois, clique em “OK”.**
São apresentados os resultados de pesquisa de projectores. Para ligar sempre utilizando a "Ligação rápida", seleccione “Defina o modo de ligação seleccionado como modo predefinido para futuras ligações".

3. **Seleccione o projector a que pretende ligar e, em seguida, clique em "Ligar".**
Se o projector a que pretende ligar não aparecer nos resultados de pesquisa, clique no botão "Pesquisa automática". A pesquisa demora cerca de 30 segundos.
Para obter pormenores sobre o ecrã de ligação, consulte "Utilizar o Ecrã de Ligação". ☛ p.19

4 **Quando a Palavra-chave do projector é definida para "Activado" a partir do projector, é apresentado o ecrã de introdução de palavra-chave. Introduza a palavra-chave apresentada no ecrã de espera do EasyMP e clique em "OK".**

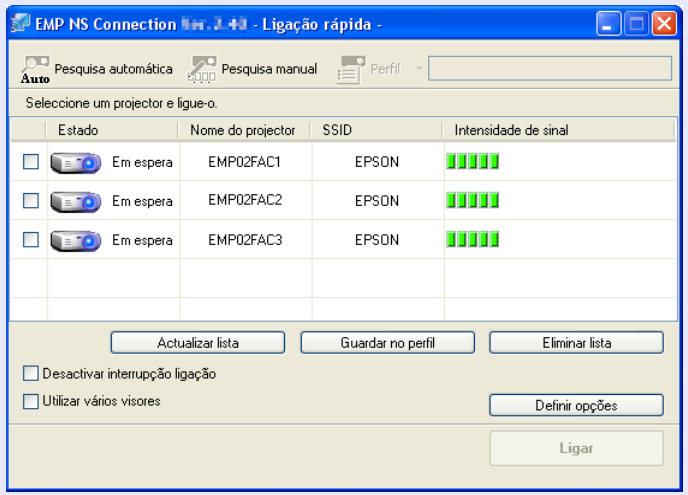
Quando a ligação está concluída, é projectado o ecrã do computador. É apresentada a seguinte barra de ferramentas do EMP NS Connection no ecrã do computador. Pode utilizar esta barra de ferramentas para controlar o projector, efectuar definições e desligar a ligação de rede.
Para obter pormenores sobre como utilizar a barra de ferramentas, consulte "Utilizar a Barra de Ferramentas". ☛ p.21

Quando houver mudança de oradores e quando se ligar continuamente a partir de outro computador, inicie a EMP NS Connection a partir do computador que pretende ligar. O computador actualmente ligado desliga-se e o computador que está a tentar ligar está agora ligado.

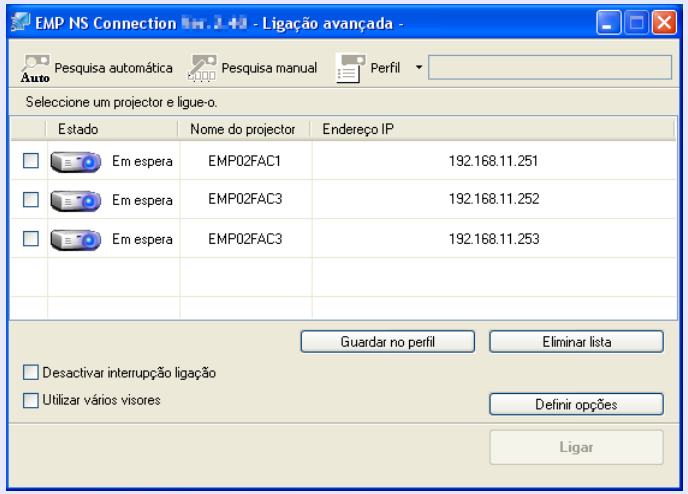
Utilizar o Ecrã de Ligação

Quando o EMP NS Connection inicia, é apresentado o seguinte ecrã. A tabela que se segue descreve o funcionamento de cada botão ou opção de menu.

Quando o sistema inicia em "Ligação rápida".



Quando o sistema inicia em "Ligação avançada".



Pesquisa automática

Na "Ligação avançada", pode pesquisar projectores disponíveis no sistema de rede a que o computador está ligado.
Na "Ligação rápida", pode pesquisar o projector com base no SSID.

Pesquisa manual

Na "Ligação avançada", pode pesquisar um projector com base num endereço IP ou num nome de projector especificado.
Na "Ligação rápida", pode pesquisar o projector com base no SSID seleccionado numa lista.

Perfil

Pode pesquisar um projector na rede utilizando um perfil guardado com "Guardar no perfil". ☛ p.42

Estado

Os seis ícones que se seguem indicam o estado dos projectores encontrados.

Em espera	Seleccione para ligar.
Ocupado	Seleccione para ligar. Quando clica em "Ligar", o computador actualmente ligado é desligado e o seu computador é ligado.
Ocupado (Desactivar interrupção ligação)	Não é possível seleccionar. Está definido "Desactivar interrupção ligação" no outro computador e já está ligado.
A ser utilizado por outra aplicação	O menu de configuração do projector está aberto. Pode seleccioná-lo depois de fechar o menu de configuração e executar novamente a pesquisa.
A pesquisar	Aparece durante a execução da "Pesquisa manual" ou de "Perfil".
Não encontrado	Aparece quando não é possível encontrar um projector como resultado de "Pesquisa manual" ou "Perfil".

Na "Ligação rápida", só pode seleccionar os projectores com o mesmo SSID.

Nome do projector

É apresentado o nome do projector.

Endereço IP (apenas na "Ligação avançada")

É apresentado o endereço IP do projector.

SSID (apenas na "Ligação rápida")

É apresentado o SSID do projector.

Visor (quando selecciona "Utilizar vários visores")

Seleccione o número do visor. ☛ p.37

Actualizar lista (apenas na "Ligação rápida")

Actualiza "Estado" e "Signal strength".

Guardar no perfil

Guarda os resultados de uma pesquisar de projectores na rede como perfil. ☛ p.42

Eliminar lista

Elimina todas as listas de resultados de pesquisa.

Desactivar interrupção ligação

Seleccione esta opção para impedir uma interrupção de ligação por parte de outros computadores durante a ligação ao projector seleccionado.

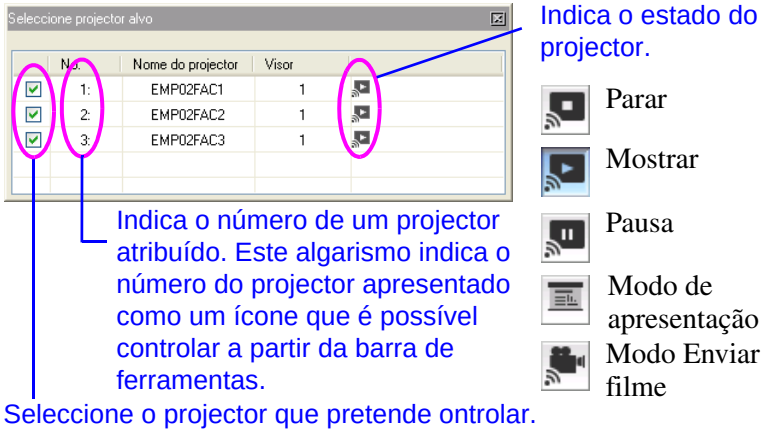
Utilizar vários visores

Seleccione esta opção quando utilizar a função de apresentação de Tela Múltipla. Quando está seleccionada, "Mostrar esquema" e "Mostrar propriedades" aparecem na parte inferior do ecrã. ☛ p.29

	Definir opções Pode fazer opções de definições gerais, como o método de processamento, quando o EMP NS Connection inicia. Para definições opcionais, consulte ☛ p.48
	Ligar Permite ligar ao projector seleccionado na lista de resultados de pesquisa. Quando é estabelecida uma ligação com um projector, aparece uma barra de ferramentas.

Utilizar a Barra de Ferramentas

A barra de ferramentas é apresentada no ecrã do computador depois de iniciar o EMP NS Connection e estabelecer uma ligação com o projector. Pode utilizar esta barra de ferramentas para controlar e efectuar definições para o projector.

	Seleccione projector alvo Clique para limitar o projector operado a partir da barra de ferramentas quando projectar a partir de vários projectores utilizando a função de distribuição ou a apresentação de Tela Múltipla. A indicação por baixo do ícone mostra que é possível controlar o projector. TUDO" indica que é possível controlar todos os projectores ligados. Por exemplo, quando aparece "1, 3", é possível controlar os projectores nº 1 e 3. Clique em para visualizar o ecrã que se segue. 
	Parar Interrompe a projecção enquanto está ligado ao projector. É projectado um ecrã preto durante a interrupção. O áudio não pára. Para parar o áudio ou apresentar um logótipo registado por um utilizador durante a interrupção da projecção, utilize a função Mute A/V.
	Mostrar Desactiva a paragem ou pausa.
	Pausa Põe em pausa as imagens projectadas durante a ligação ao projector. O áudio não pára.

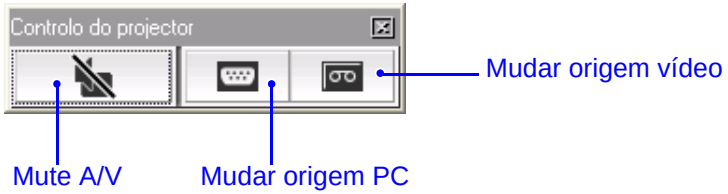
Modo de apresentação

Sempre que clica nesta opção, o Modo de apresentação alterna entre activado/desactivado. ☛ p.26

Controlo do projector

Enquanto o projector está ligado à rede, é possível controlar as funções "Mute A/V", "Mudar origem PC" e "Mudar origem vídeo" do projector tanto a partir do controlo remoto como do painel de controlo.

Clique em para visualizar a barra de ferramentas que se segue.



Mute A/V

A mesma função que o botão [A/V Mute] do controlo remoto.
☛ *Manual do Utilizador* "Controlo Remoto"

Mudar origem PC

Cada vez que clica, a fonte de entrada alterna entre a porta de entrada do computador e o EasyMP.

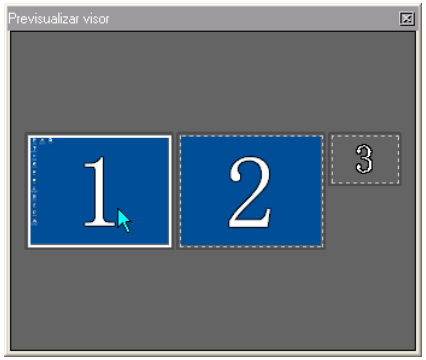
Mudar origem vídeo

Cada vez que clica, a fonte de entrada alterna entre a porta de entrada do S-vídeo e a porta de entrada do Vídeo. A porta de entrada S-Vídeo não muda se o cabo não estiver ligado.

Previsualizar visor

Apresenta o ecrã de pré-visualização de tela múltipla.

Se clicar em , aparece uma pré-visualização do visor com as definições efectuadas. Se clicar em cada visor, amplia cada janela de pré-visualização para ecrã inteiro.



Definir opções

É possível ajustar o desempenho da transmissão durante a transferência de imagens do computador. ☛ p.48

Modo Enviar filme

Utilizada para reproduzir imediatamente um ficheiro de filme. ☛ p.27

Desligar

Desligar

Desliga a ligação com o projector.

Intensidade de sinal

Aparece quando a ligação é feita em "Ligação rápida". À medida que aumenta a intensidade de sinal, aumenta o número de indicadores acesos.

Alternar apresentação da barra de ferramentas

A apresentação da barra de ferramentas é alternada da forma apresentada em seguida. A apresentação da barra de ferramentas permanece inalterada até ser novamente mudada.

Total

Normal

Simples

Quando o projector de destino não é detectado

Passo 1. Reinicie o computador.

Passo 2. Passo 2. Verifique se as definições de rede do projector estão definidas para “Ligação rápida”. ☛ *Manual do Utilizador* "Menu Rede (apenas EB-1735W/1725)"

Passo 3. Passo 3. Se os passos 1 e 2 não ajudarem, verifique o seguinte. (Caso esteja desligado, verifique o seguinte.)

O indicador na unidade LAN sem fios está a intermitente?

Não pisca → ***Reinstale a unidade LAN sem fios.***

Pisca ↓

Está a utilizar um software de firewall disponível no mercado?

Sim → ***Crie uma excepção de firewall para a EMP NS Connection no software de firewall que estiver a utilizar.***

Não ↓

Algum dos dispositivos fornecidos está a funcionar a partir da unidade LAN sem fios do computador?

Sim → ***Feche o dispositivo e reinicie a EMP NS Connection.***

Não ↓

Contacte o seu representante local ou o endereço mais próximo fornecido no Guia de Apoio e Assistência. ☛ ***Lista de Contactos para Videoprojectores Epson***

Desligar

Existem dois métodos para desligar o projector e o computador.

Desligar a partir do Computador

Clique em Desligar **na barra de ferramentas.**

Desligar a partir do Projector

Procedimento

1. **Prima o botão [Esc] do controlo remoto.**
2. **Seleccione “Exit” e de seguida prima no botão [Enter] no controlo remoto.**

Funções Úteis do EMP NS Connection

Esta secção explica as funções que podem ser úteis durante as reuniões ou ao fazer uma apresentação, tais como a possibilidade de enviar um filme directamente para um projector para reprodução ("Modo Enviar filme") ou a que lhe permite enviar imagens para vários projectores a partir de um único computador ("Apresentação de Tela Múltipla").

Projectar Apenas uma Apresentação de PowerPoint (Modo de apresentação)..... 26

Projectar Filmes a partir de um Computador (Modo Enviar filme) 27

- **Tipos de Ficheiros Suportados.....27**
- **Reproduzir um filme.....27**

Utilizar a Apresentação de Tela Múltipla 29

- **Exemplo de Ajuste do Visor Virtual..... 29**
- **Procedimento antes de utilizar a Função de Apresentação de Tela Múltipla 30**
- **Configurar o Visor Virtual..... 30**
  - Activar o controlador do visor virtual (apenas Windows)..... 30
  - Organização do visor virtual..... 31
- **Atribuir a imagem a projectar 36**
- **A imagem atribuída é projectada 37**

Projectar Apenas uma Apresentação de PowerPoint (Modo de apresentação)

No Modo de apresentação, as imagens só são apresentadas quando fizer uma apresentação de PowerPoint num computador. Quando pára a apresentação, o projector apresenta um ecrã preto. Isto é útil quando pretende mostrar apenas a apresentação.
Para além do PowerPoint, o Keynote é compatível com o Modo de apresentação em Macintosh.

Procedimento

1. **Se necessário, seleccione outro projector a controlar.** ☛ p.21

2. **Clique no botão da barra de ferramentas.**
   O Modo de apresentação inicia.

3. **Quando estiver no Modo de apresentação, clique novamente no botão para sair do Modo de apresentação.**

Projectar Filmes a partir de um Computador (Modo Enviar filme)

No Modo Enviar filme, é possível enviar filmes directamente para um projector.
Assim, pode projectar um filme de uma forma muito mais suave do que quando é enviado a partir de uma aplicação executada num PC. Além disso, uma vez que o áudio é enviado ao mesmo tempo que o filme, não é necessário ligar um cabo de áudio entre o computador e o projector. Pode definir a reprodução de múltiplos ficheiros seleccionados de forma repetida e sequencial.

- *O Modo Enviar filme é válido apenas para um projector. Não é possível aplicar o Modo Enviar filme a mais do que um projector.*
- *Consoante o método de comunicação e a recepção disponível, a imagem e o som podem saltar ou parar.*

Tipos de Ficheiros Suportados

Os tipos de ficheiros suportados pelo Modo Enviar filme são apresentadas na seguinte tabela.

Tipo de Ficheiro (Extensão)	Codec de Vídeo	Codec de Áudio	Qualidade da Gravação
.mpg*	MPEG2	MPEG1 Layer1/2 Não é possível reproduzir PCM linear e áudio AC-3. É possível reproduzir conteúdos MPEG sem som.	Velocidade de fotogramas mais elevada: 30 fps Resolução máxima: 720 × 576
.wmv .asf	WMV8 WMV9	WMA	

* Não é possível projectar ficheiros com a extensão ".mpeg".

Não é possível projectar ficheiros com DRM (Digital Rights Management).

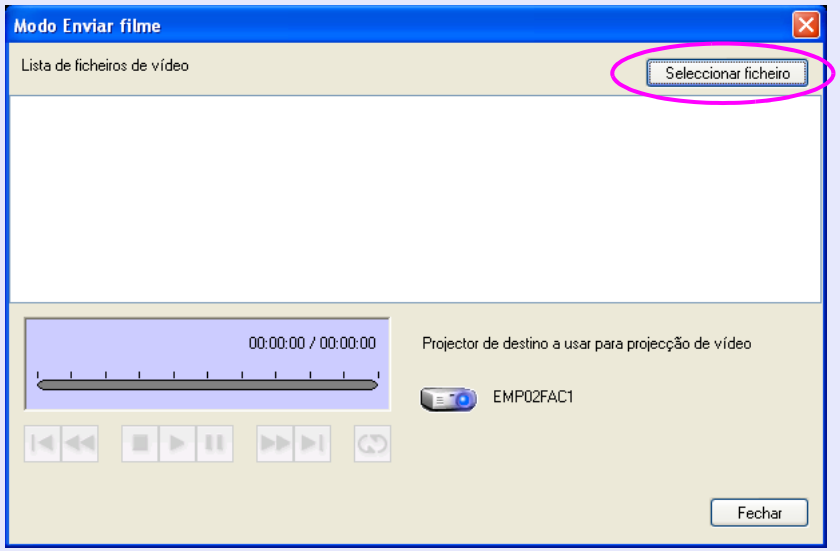
Reproduzir um filme

Procedimento

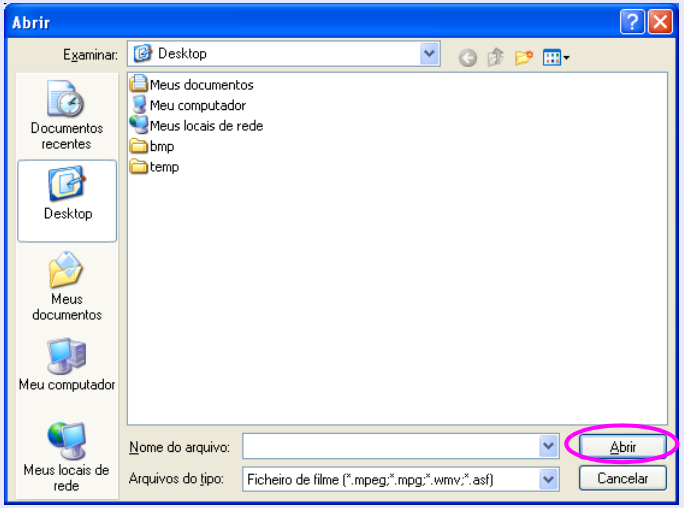
1. **Clique no botão da barra de ferramentas.**
   É apresentado o ecrã de selecção do projector.

2. **Seleccione o projector de destino a usar para projecção de vídeo e clique em "OK".**
   Aparece o ecrã "Modo Enviar filme".

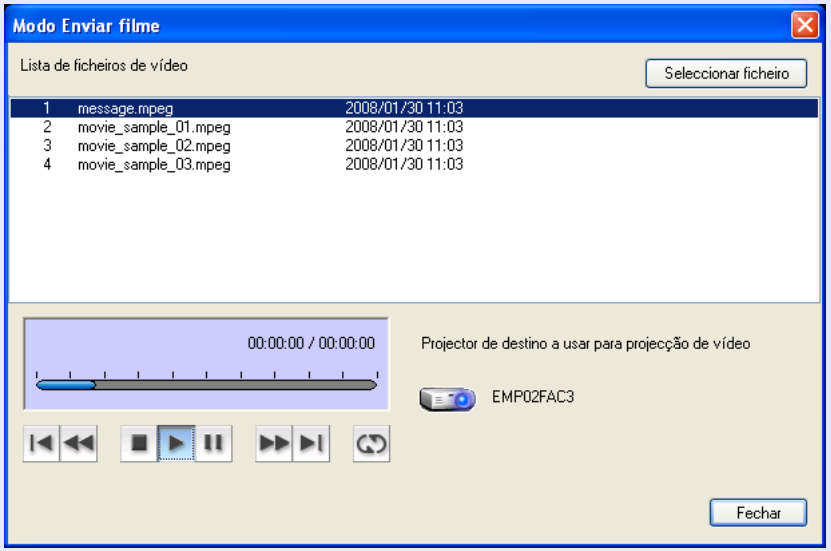
3. **Clique em "Seleccionar ficheiro".**



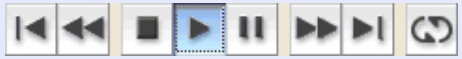
4 Seleccione o ficheiro de filme que pretende reproduzir e clique em "Abrir".



Volta a aparecer o ecrã "Modo Enviar filme". Os ficheiros seleccionados são apresentados na lista Movie Playback.
Se fizer novamente "Seleccionar ficheiro", a lista Movie Playback muda depois de efectuar a sua selecção.



5 Utilize os botões que seguem para ler e parar os ficheiros de filme.

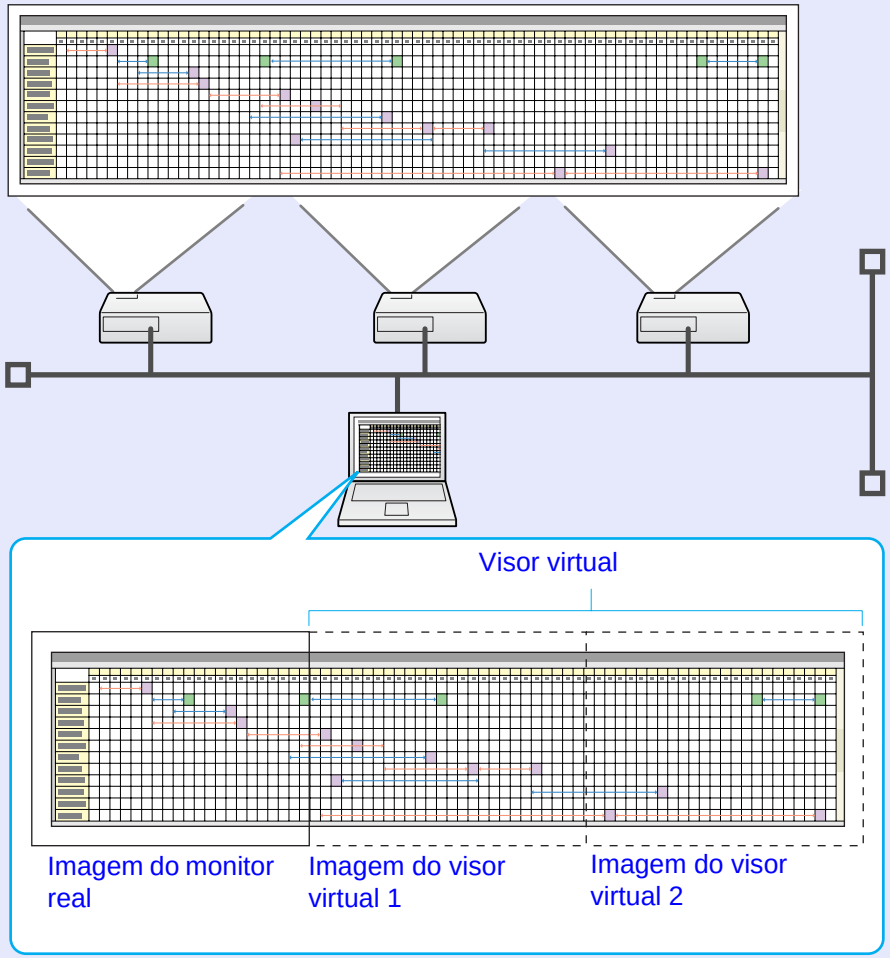


	Reproduz a partir do início do ficheiro que está a ser lido.
	Faz retroceder rapidamente o ficheiro que está a ser lido.
	Pára a reprodução.
	Reproduz o ficheiro.
	Faz uma pausa na reprodução.
	Faz avançar rapidamente o ficheiro que está a ser lido.
	Reproduz a partir do início do ficheiro seguinte.
	Reproduz repetidamente a lista de ficheiros por ordem. Se houver vários ficheiros na lista, não é possível reproduzir repetidamente apenas alguns desses ficheiros.

6 Clique em "Fechar" para terminar o Modo Enviar filme.

Utilizar a Apresentação de Tela Múltipla

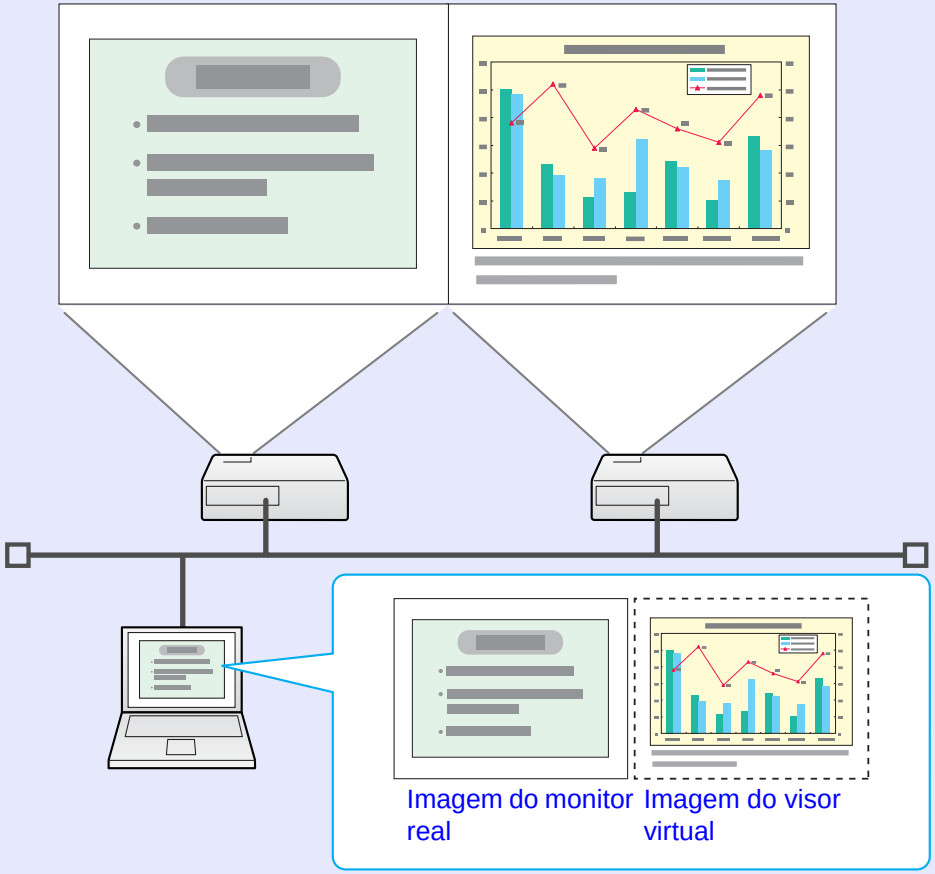
O modo de apresentação de Tela Múltipla permite-lhe projectar imagens diferentes a partir de vários projectores ligados a um único computador. Em Windows, é possível definir vários visores virtuais no computador e projectar cada imagem num projector. Esta função não está disponível com o Windows Vista devido a restrições das especificações do Windows Vista. Para Macintosh, é necessário ligar um monitor externo ao computador para poder utilizar a função de apresentação de tela múltipla. Embora a explicação acima se refira a "visor virtual", no caso do Macintosh, a operação refere-se aos ecrãs apresentados no monitor que está fisicamente ligado ao computador.



Exemplo de Ajuste do Visor Virtual

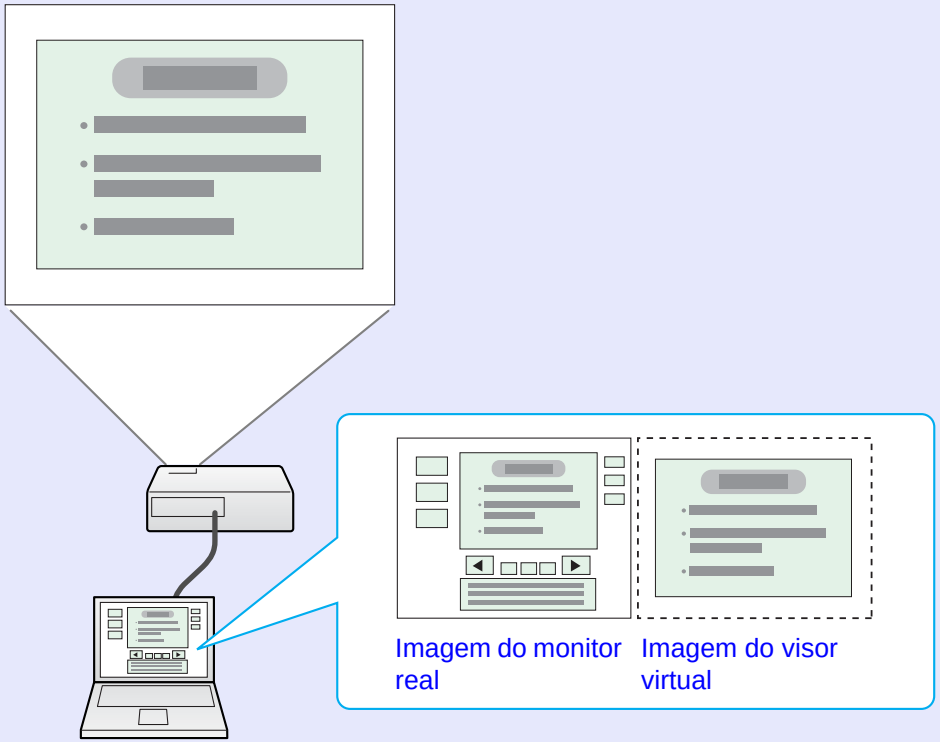
Se organizar a atribuição do visor virtual, pode projectar apenas a imagem que quer mostrar quando fizer uma apresentação ou projectar imagens diferentes da esquerda para a direita.

Exemplo de organização 1



Monitor real	Ficheiro PowerPoint
Visor virtual	Ficheiro Excel

Exemplo de organização 2



Monitor real	Ferramentas de apresentação do ficheiro PowerPoint
Visor virtual	Apresentação de um ficheiro PowerPoint

Procedimento antes de utilizar a Função de Apresentação de Tela Múltipla

1. **Configurar o Visor Virtual** ☛ p.30

   Num ambiente Windows, active o controlador do visor virtual, se necessário. Para Windows e Macintosh, configure a organização do visor virtual.

2. **Atribuir a imagem a projectar** ☛ p.36

   Abra o ficheiro que pretende projectar e, em seguida, mova o ecrã para o visor virtual, de acordo com a organização da projecção efectiva.

3. **A imagem atribuída é projectada** ☛ p.37

   Atribua um número de visor virtual a um projector que esteja ligado através da rede e, em seguida, inicie a projecção.

Configurar o Visor Virtual

Em seguida, encontra uma explicação sobre como atribuir a imagem do computador utilizando o 29 page "Exemplo de organização 1".

Activar o controlador do visor virtual (apenas Windows)

Active o controlador do visor virtual. Os utilizadores indicados em seguida não têm de realizar esta operação. Efectue a "Organização do visor virtual" (Windows) ou a "Organização do visor virtual" (Macintosh). ☛ p.31

- Utilizadores que tenham activado visores virtuais instalando o EMP NS Connection.
- Utilizadores que estejam a utilizar computadores Macintosh.

Procedimento

1 **Ligue o computador com Windows e seleccione "Iniciar" - "Programas" (ou "Todos os programas") - "EPSON Projector" - "Adicionar/Remover Epson Virtual Display".**

É apresentado o ecrã "Adicionar/Remover Epson Virtual Display".

2 **Seleccione o visor virtual que pretende utilizar.**

É possível adicionar até quatro monitores. Neste caso, como será utilizado apenas um visor virtual, seleccione um. Quando pretender utilizar, por exemplo, três projectores, tendo de definir vários visores virtuais, seleccione apenas os visores necessários.
É possível seleccionar qualquer um dos visores.

3 **Clique em "OK".**

Quando clica em "OK", os controladores dos visores virtuais são activados. Nesta altura, é normal que o visor cintile. Aguarde até que o ecrã "Adicionar/Remover Epson Virtual Display" feche.

Organização do visor virtual

Depois de iniciar o EMP NS Connection, a configuração dos visores virtuais é diferente para Windows e para Macintosh. Os procedimentos são explicados separadamente em seguida.
Para Windows, efectue o procedimento que se segue.
Para Macintosh, vá para ☛ p.34.

Verifique os pontos que se seguem antes de iniciar o EMP NS Connection através de uma ligação LAN sem fios. Se os pontos não forem definidos correctamente, não é possível usar a visualização de Tela Múltipla.

- ***A SSID do computador e de cada projector tem de ser a mesma.***
- ***O sistema LAN sem fios do computador e do cartão de LAN sem fios de cada projector tem de ser o mesmo.***

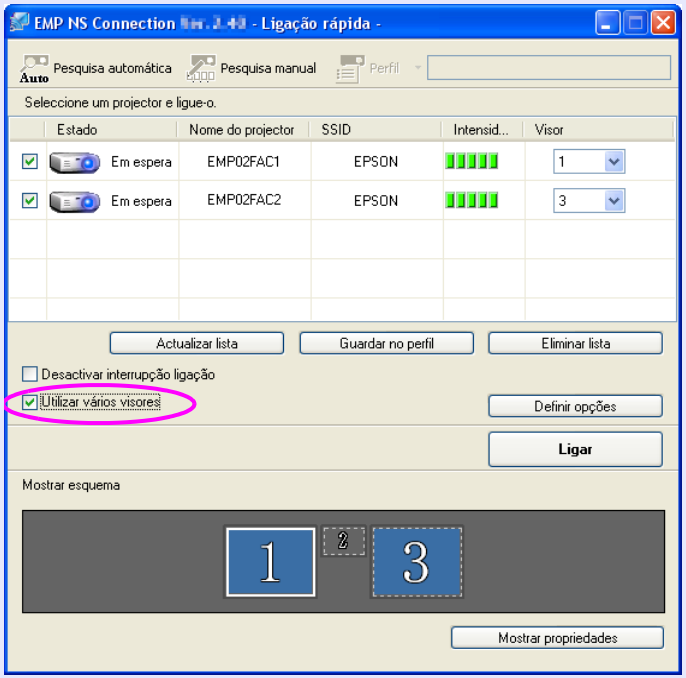
Pode alterar a SSID e o sistema LAN sem fios do projector no menu "Rede" do menu de configuração do projector.
☛ Manual do Utilizador "Menu LAN sem fios"

Procedimento

Para Windows

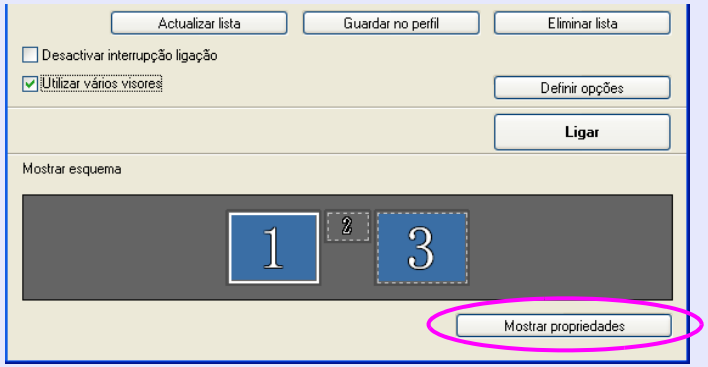
1 **Seleccione "Iniciar" - "Programas" (ou "Todos os programas") "EPSON Projector" - "EMP NS Connection".**
O EMP NS Connection inicia.

2 Seleccione a caixa de verificação "Utilizar vários visores".



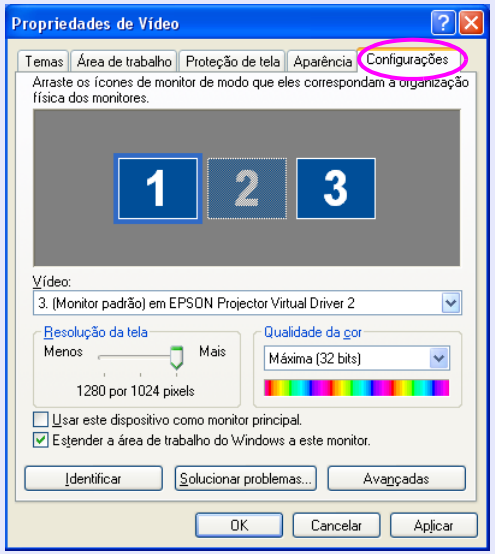
"Mostrar esquema" e "Mostrar propriedades" são adicionadas à parte inferior do ecrã.

3 Clique em "Mostrar propriedades".



É apresentado o ecrã "Mostrar propriedades".

4 Clique no separador "Configuração".

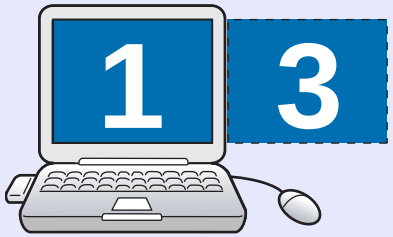


5 Arraste o ícone de monitor apresentado e coloque-o no local pretendido.

Aqui, o monitor real (1) encontra-se à esquerda, enquanto o monitor real (3) está à direita.
Se o PC tiver vários terminais de saída, os números atribuídos aos terminais virtuais será sequencial relativamente ao número dos terminais físicos.

- *Se estiver um monitor externo ligado como monitor secundário, não é possível projectar a imagem desse ecrã.*
- *Dependendo do equipamento, o número do monitor secundário poderá ser diferente de "2". Quando o ícone de monitor aparecer no ecrã, clique no ícone e confirme que o tipo de monitor apresentado em "Visor" não é "secundário".*
- *Para obter informações sobre "Resolução", consulte "Resoluções Suportadas".* ☛ *p.88*

Quando o ícone de monitor aparecer conforme apresentado em seguida, o visor virtual está ligado.



6 Clique no botão "OK". O ecrã "Mostrar propriedades" fecha.

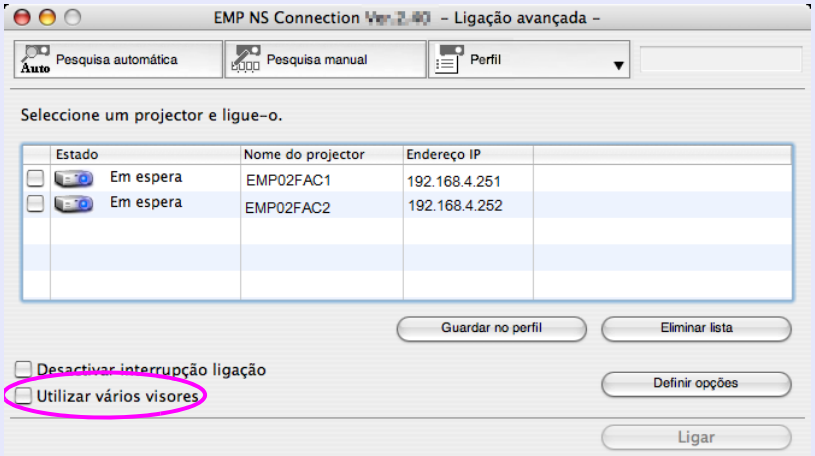
Até este momento, foi fixado o esquema do visor virtual.
Vá para ☛ p.36.

Para Macintosh

1 **Inicie o EMP NS Connection.**
Faça duplo clique na pasta "Aplicações" do volume de disco rígido onde está instalado o EMP NS Connection e, em seguida, faça duplo clique no ícone de EMP NS Connection. O EMP NS Connection inicia.

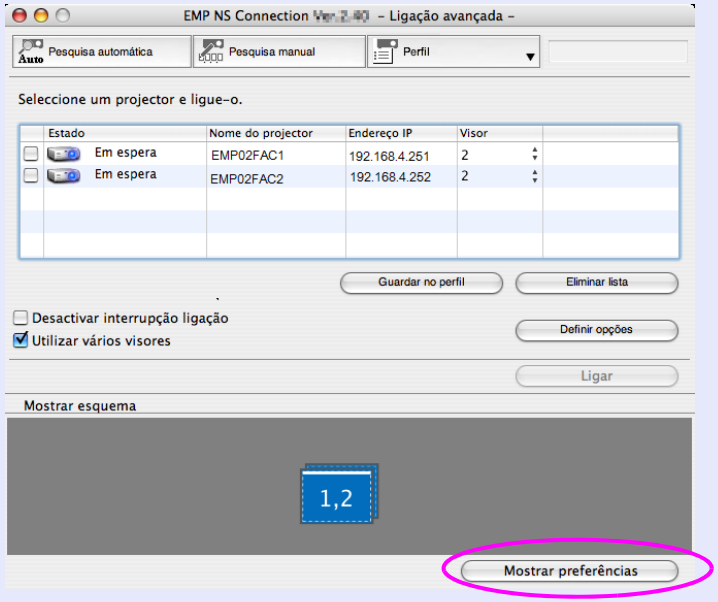
Seleccione "Ligação avançada" e efectue o arranque.
É apresentado o ecrã "Ligação avançada".

2 **Seleccione a caixa de verificação "Utilizar vários visores".**



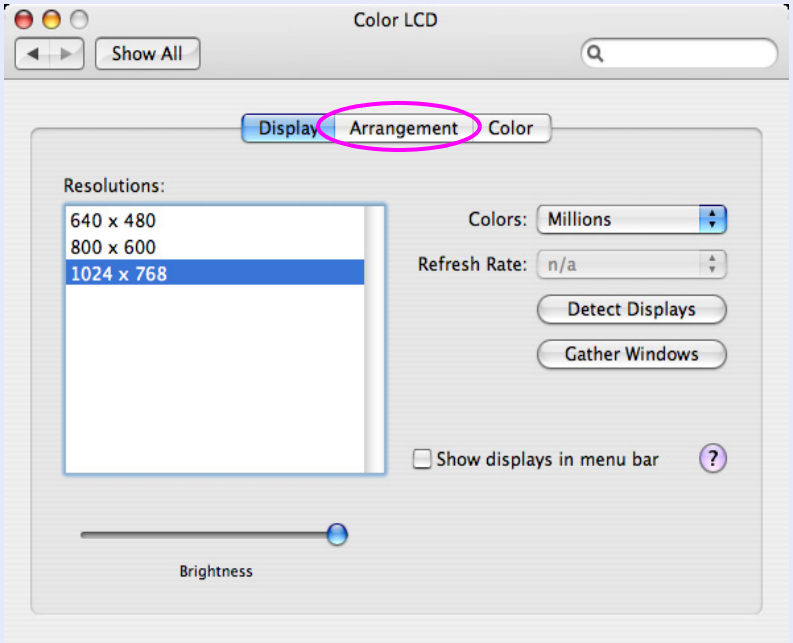
"Mostrar esquema" e "Mostrar preferências" são adicionadas à parte inferior do ecrã.

3 **Clique em "Mostrar preferências".**

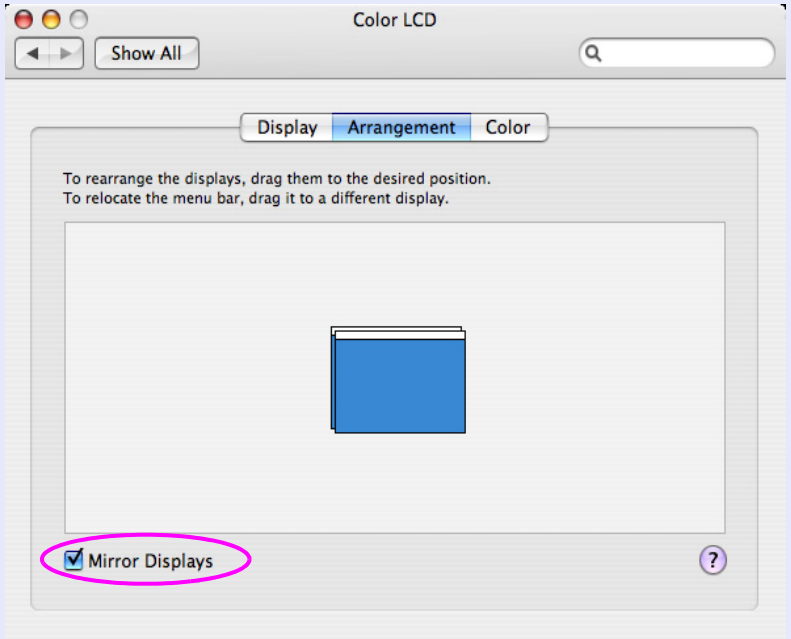


É apresentado o ecrã de definições de apresentação.

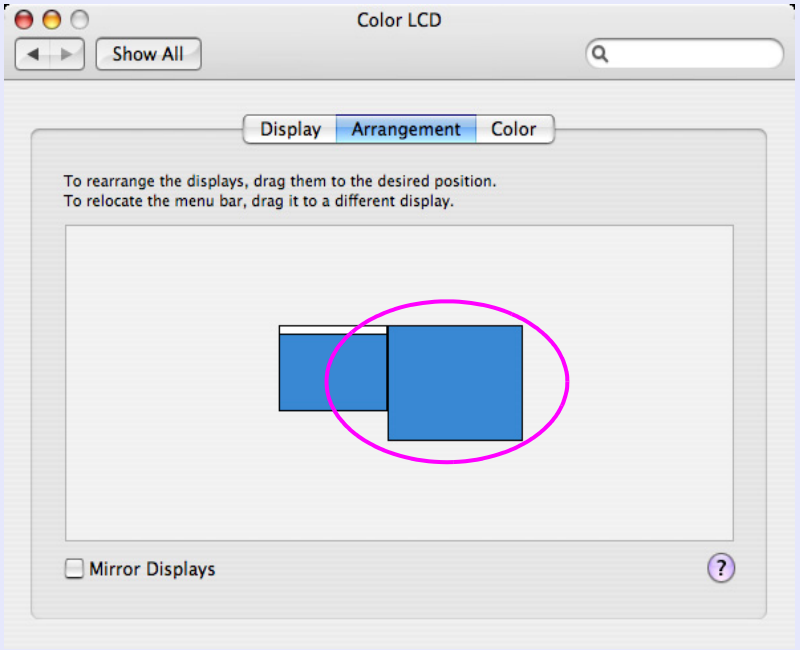
4 **Clique em "Arrangement".**



5 **Retire a selecção de "Mirror Displays".**



6 **Arraste o ícone de monitor apresentado e coloque-o no local pretendido.**



7 **Feche o ecrã de definições de apresentação.**

Até este momento, foi fixado o esquema do ecrã.

Atribuir a imagem a projectar

Em seguida, encontra uma explicação sobre como atribuir a imagem do computador utilizando o 29 page "Exemplo de organização 1".

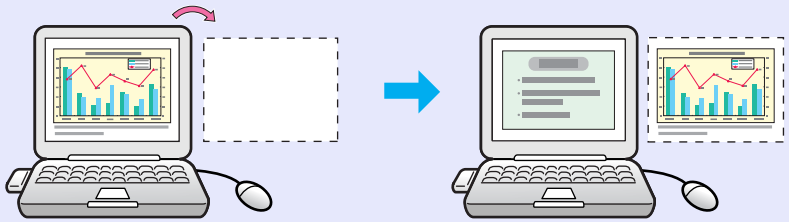
Procedimento

1 **Abra o ficheiro que pretende projectar.**

Abra os ficheiros do PowerPoint e do Excel.

2 **Arraste a janela para o visor virtual pretendido e atribua-a ao local onde pretende projectar a imagem.**

Arraste a janela do Excel para a direita até deixar de vê-la. Consequentemente, a janela do PowerPoint aparece no monitor real, enquanto a janela do Excel aparece no visor virtual, à direita.

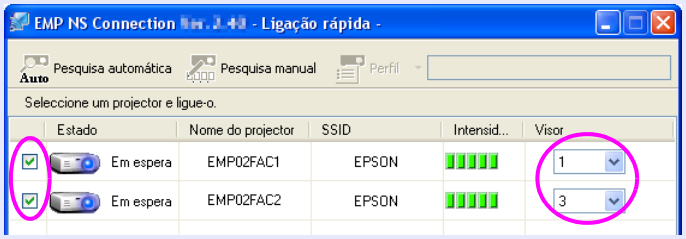


A imagem atribuída é projectada

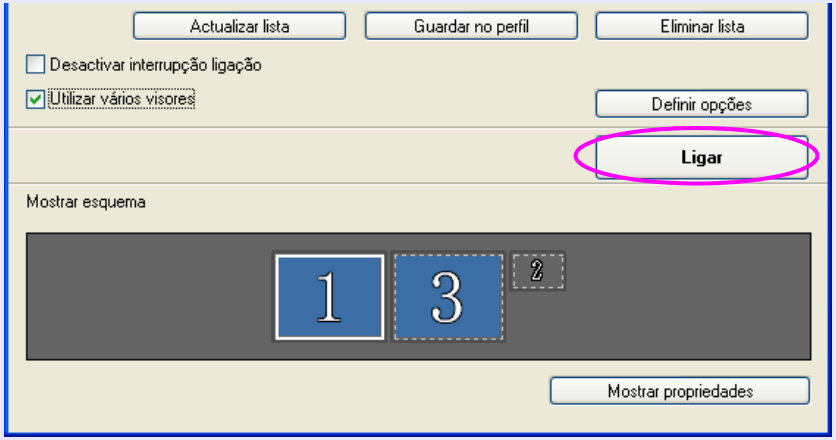
Em seguida, encontra uma explicação sobre como atribuir a imagem do computador utilizando o 29 page "Exemplo de organização 1".

Procedimento

1 **Seleccione o número do visor virtual que pretende atribuir a "Visor" e defina que imagem será projectada e a partir de que projector.**



2 **Clique em "Ligar".**



É projectada a imagem atribuída a cada projector.

Num ambiente Windows, não é possível visualizar no computador a imagem que está a ser enviada para um visor virtual. Para ajustar a imagem do visor virtual, tem de fazê-lo enquanto visualiza a imagem projectada.
Para realizar operações com o rato no visor virtual, mova o ponteiro do rato na direcção do visor virtual, de forma a que o ponteiro apareça no visor virtual.

3 **Para terminar a apresentação de tela múltipla, clique em "Desligar" na barra de ferramentas.**

- *Num ambiente Windows, se o controlador do visor virtual tiver sido activado de modo a que o ponteiro do rato possa ser movido fora dos limites do ecrã, poderá haver ocasiões em que não saiba onde se encontra o ponteiro. Quando não estiver a utilizar um visor virtual, retire a selecção de "Adicionar/Remover EPSON Virtual Display", de modo a que o ponteiro do rato não possa ser movido fora dos limites do ecrã. Para, posteriormente, voltar a utilizar a apresentação de tela múltipla, volte a seleccionar o visor pretendido em "Adicionar/Remover EPSON Virtual Display".*
  Para retirar a selecção, consulte o seguinte. ☛ *p.30*
- *É possível ajustar o tom de cor de cada projector.*
  ☛ *Manual do Utilizador "Ajustar a Cor de Vários Videoprojectores (Ajuste da Cor de Tela Múltipla)"*

Ligar a um Projector numa Sub-rede Diferente

Este capítulo explica como ligar um computador a um projector numa sub-rede diferente através de uma rede local com fios ou de um ponto de acesso de rede sem fios num sistema de rede existente.

Ligar a um Projector numa Sub-rede Diferente 40

Pesquisar Especificando o Endereço IP e o Nome do Projector (apenas para "Ligação avançada") 41

Realizar uma pesquisa com um perfil 42

- **Criar um Perfil 42**
- **Pesquisar Especificando um Perfil 44**
- **Gerir um Perfil 45**

Ligar a um Projector numa Sub-rede Diferente

Por predefinição, esta aplicação pesquisa apenas projectores na mesma sub-rede que o computador. Assim, mesmo que realize uma pesquisa de projectores na rede, não será encontrado um que esteja numa sub-rede diferente.
Contudo, pode identificar e efectuar a ligação a um projector numa sub-rede diferente da forma apresentada em seguida.

- Especifique um endereço IP ou um nome de projector e realize a pesquisa.
  Pode introduzir o endereço IP directamente. Além disso, desde que o nome do servidor ligado tenha sido registado no servidor DNS, para realizar uma pesquisa basta introduzir esse nome. ☛ p.41
- Realize uma pesquisa com base num perfil.
  Depois de realizar uma pesquisa de um projector numa sub-rede diferente especificando um endereço IP ou um nome de projector, pode guardar a pesquisa como perfil com um nome fácil de memorizar e, posteriormente, utilizar esse perfil sempre que quiser pesquisar um projector numa sub-rede diferente. ☛ p.42

Se a pesquisa não encontrar um projector, as causas mais prováveis são as apresentadas em seguida. Proceda da forma adequada, consoante a causa da falha.
Para Windows e Macintosh

- ***O sinal da rede sem fios está fora de alcance ou fraco. Verifique se há algo que possa estar a interferir com o sinal.***

Quando a unidade LAN sem fios fornecida está instalada no projector e o Macintosh está ligado a uma LAN sem fios

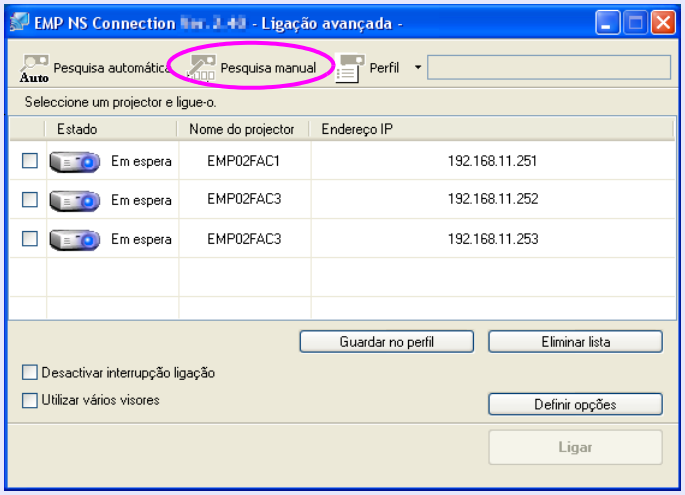
- ***A opção "AirPort: On" não está definida ou não está seleccionado um ponto de acesso adequado. Verifique se a opção AirPort está definida para "On". Ou verifique se foi seleccionado um acesso adequado.***

Pesquisar Especificando o Endereço IP e o Nome do Projector (apenas para "Ligação avançada")

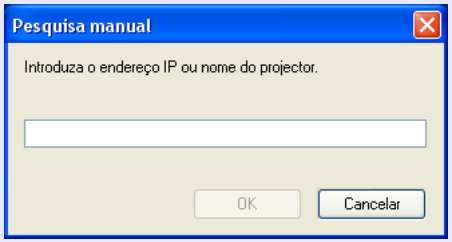
Nas explicações que se seguem, salvo indicação em contrário, são utilizadas capturas de ecrãs do Windows.
Aparece um ecrã idêntico mesmo quando está a utilizar um Macintosh.

Procedimento

1 Clique em "Perfil" no ecrã de selecção do projector do EMP NS Connection.



2 Introduza o endereço IP ou o nome do projector com o qual pretende estabelecer ligação e clique em "OK".

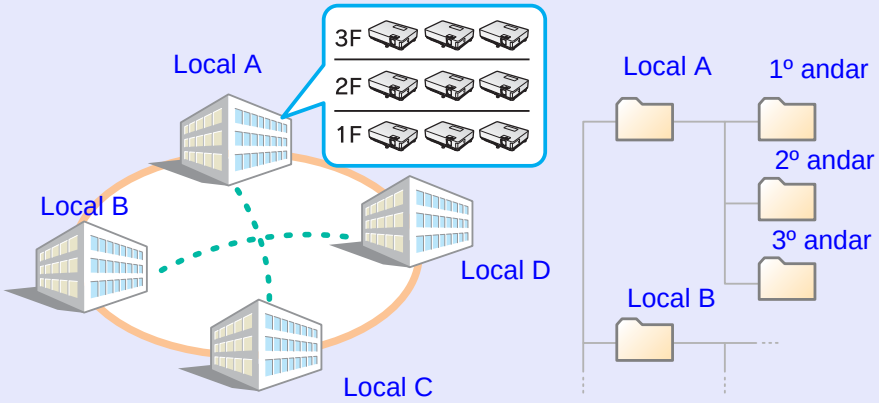


Os resultados da pesquisa são apresentados no ecrã de selecção do projector do EMP NS Connection.
Depois de identificado o projector pretendido, seleccione-o e clique em "Ligar" para estabelecer uma ligação.
Se pretender utilizar sempre esse projector, guarde a pesquisa como perfil, de forma a que não tenha de especificar os mesmos dados necessários sempre que realizar uma pesquisa. ☛ p.42

Quando utilizar "Pesquisa manual" em "Ligação rápida", pode especificar o SSID. Se houver muitos projectores, pode limitar o campo de pesquisa utilizando o SSID.

Realizar uma pesquisa com um perfil

Pode guardar uma pesquisa como perfil para um projector que utilize frequentemente. Um "perfil" é um ficheiro que contém todas as informações relativas a determinado projector, como o nome do projector, o respectivo endereço IP e o SSID. Posteriormente, se especificar esse perfil sempre que realizar uma pesquisa, será utilizado o endereço IP e o nome do projector guardados. Por exemplo, se criar um grupo de perfis para cada local onde esteja instalado um projector e os gerir com pastas, pode encontrar rapidamente o projector pretendido.



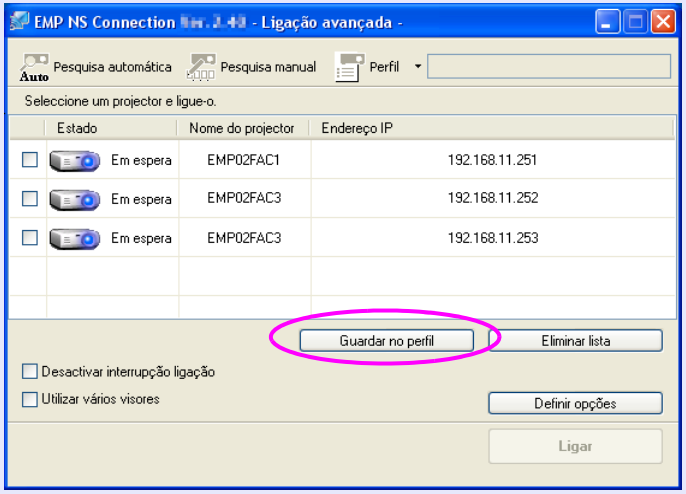
Esta secção explica como criar e editar um perfil.

Criar um Perfil

Os perfis são criados guardando os resultados pesquisados.
Para obter pormenores sobre como editar um perfil anteriormente guardado, consulte "Gerir um Perfil". ☛ p.45
Para obter pormenores sobre como localizar um projector numa sub-rede diferente, consulte "Pesquisar Especificando o Endereço IP e o Nome do Projector (apenas para "Ligação avançada")". ☛ p.41

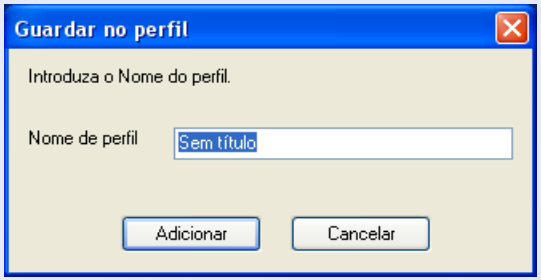
Procedimento

1 **Quando o projector aparecer no ecrã de selecção do projector do EMP NS Connection, clique em "Guardar no perfil".**



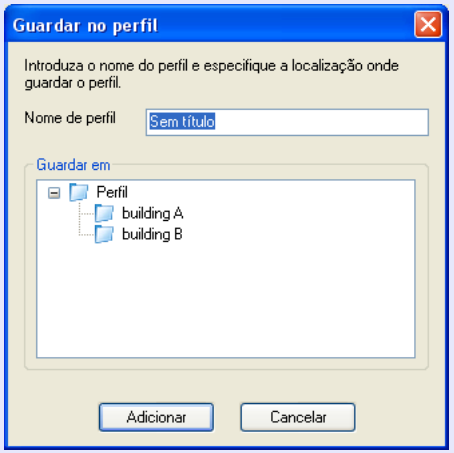
Aparece o ecrã "Guardar no perfil".

2 Introduza um nome de perfil e, em seguida, clique em "Adicionar".

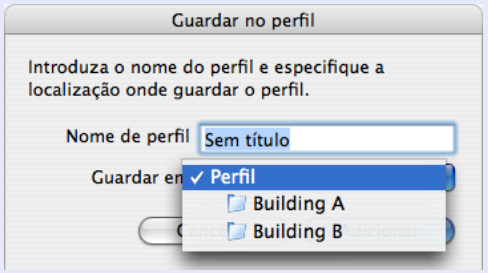


As informações do projector são registadas no perfil.
Se tiver guardado um perfil anteriormente, terá de confirmar se esse perfil pode ser substituído. Para guardar um perfil com um nome diferente, seleccione "Guardar como". Se tiver criado uma pasta para um perfil, são apresentados os ecrãs que se seguem.
Depois de introduzir o nome do perfil e seleccionar o destino onde pretende guardar, clique em "Adicionar".

Para Windows



Para Macintosh



Para obter pormenores sobre como criar uma pasta para um perfil, consulte "Gerir um Perfil". ☛ *p.45*

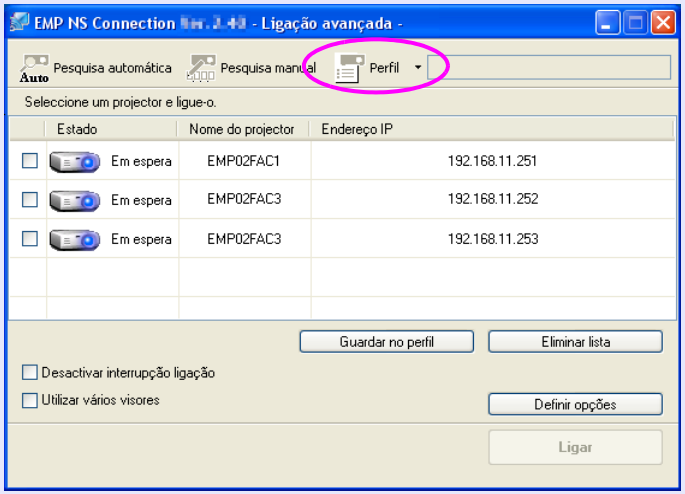
Pesquisar Especificando um Perfil

É possível pesquisar especificando o perfil que criou.

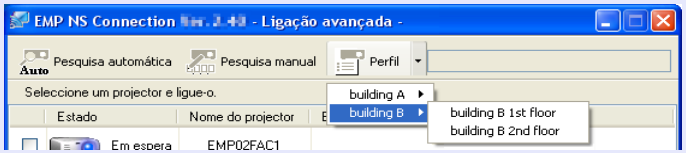
Procedimento

1 **Clique em "Perfil" no ecrã de selecção do projector do EMP NS Connection.**

Se não estiver registado qualquer perfil, não pode seleccionar "Perfil".



2 **No menu apresentado, seleccione o projector a que pretende ligar.**



Os resultados da pesquisa são apresentados no ecrã de selecção do projector do EMP NS Connection.
Pressupondo que a pesquisa encontrou o projector pretendido, seleccione-o e clique em "Ligar" para estabelecer uma ligação.

Gerir um Perfil

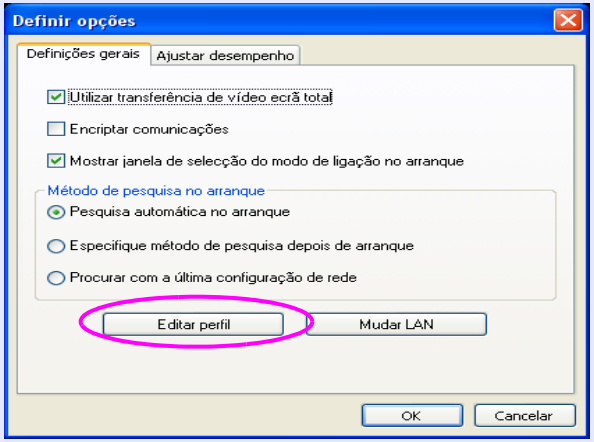
É possível alterar o nome e a estrutura hierárquica do perfil.

Procedimento

1 **Clique em "Definir opções" no ecrã principal do EMP NS Connection.**

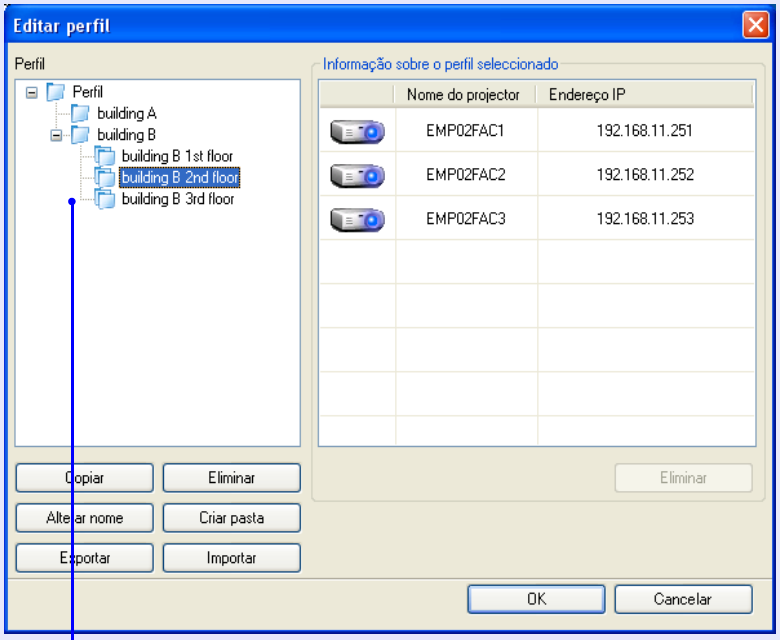
É apresentado o ecrã "Definir opções".

2 **Clique em "Editar perfil".**



É apresentado o ecrã "Editar perfil".

3 **Edite os conteúdos registados no perfil.**



: indica uma pasta.

: indica um perfil.

Perfil	
Opção	**Função**
Perfil	Pode visualizar o perfil registado. Pode geri-lo criando uma pasta. Pode alterar a ordem do perfil ou da pasta arrastando e largando.
Copiar	Pode copiar o perfil. O perfil copiado é guardado na mesma pasta que o original com o mesmo nome.
Eliminar	Pode eliminar o perfil e a pasta.
Alterar nome	Pode visualizar a caixa de diálogo de alteração do nome e alterar o nome da pasta ou do perfil. Pode introduzir até 32 caracteres na caixa de diálogo de alteração do nome.
Criar pasta	Pode criar uma pasta nova.
Exportar	Pode exportar um perfil, bem como importar e utilizar um perfil.
Importar	Serve para ler e utilizar um ficheiro exportado.
Informação sobre o perfil seleccionado	
Opção	**Função**
Nome do projector Endereço IP	Pode visualizar as informações do projector registadas no perfil.
Eliminar	Pode eliminar as informações do projector seleccionado. Se eliminar todas as informações do projector, o perfil também é eliminado.

4 **Clique em "OK".**

Guarda as edições efectuadas e fecha o ecrã "Editar perfil".

Configurar o Funcionamento do EMP NS Connection

Pode fazer opções de definições gerais, como o método de processamento, quando o EMP NS Connection inicia.

Utilizar a Função Definir opções 48

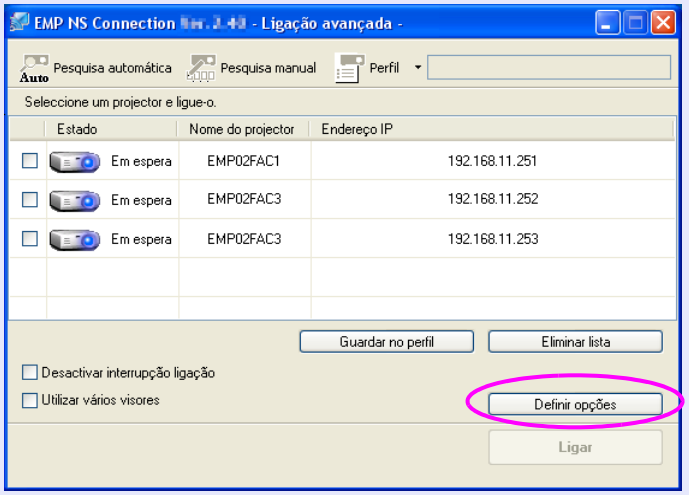
- **Separador Definições gerais 48**
- **Separador Ajustar desempenho 49**

Utilizar a Função Definir opções

Pode fazer opções de definições gerais, como o método de processamento, quando o EMP NS Connection inicia.
Active a definição de opções a partir do ecrã principal do EMP NS Connection.

Procedimento

1 **Clique em "Definir opções" no ecrã principal do EMP NS Connection.**

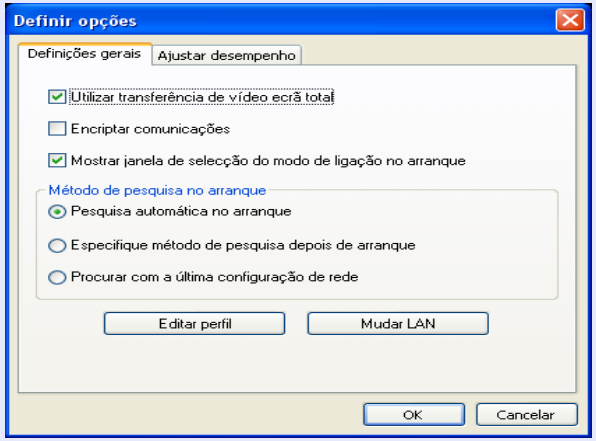


É apresentado o ecrã "Definir opções".

2 **Defina cada uma das opções.**

Confirme os pormenores das opções definidas na etapa seguinte. Depois de efectuar todas as definições necessárias, clique em "OK" para fechar o ecrã "Definir opções".

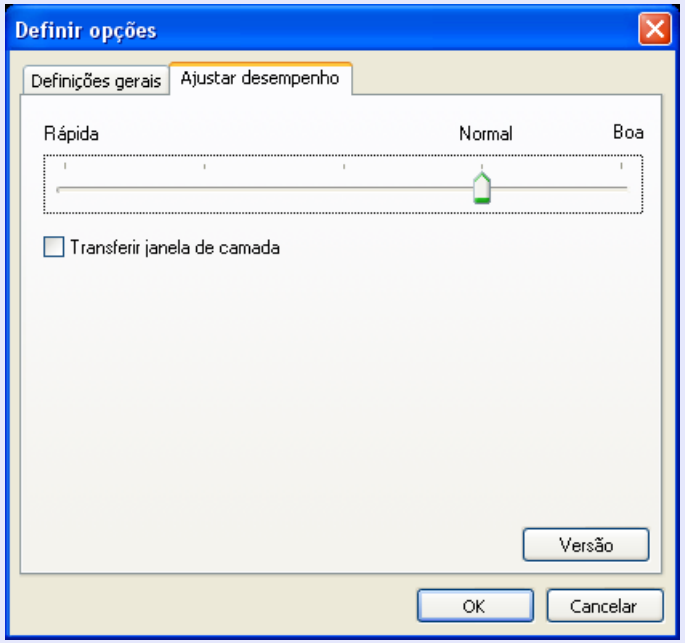
Separador Definições gerais



Utilizar transferência de vídeo ecrã total	Apenas Windows (excluindo Windows Vista) Seleccione esta caixa de verificação quando pretender visualizar o Windows Media Player em ecrã total. Contudo, deve desmarcar esta caixa de verificação se o filme não for correctamente reproduzido.
Encriptar comunicações	Seleccione para codificar e transmitir dados. Mesmo que os dados sejam interceptados, não poderão ser decifrados. Quando utilizar "Ligação rápida", certifique-se de que selecciona sempre esta caixa de verificação.
Mostrar janela de selecção do modo de ligação no arranque	Defina se a janela "Ligação rápida"/"Ligação avançada" é ou não apresentada quando o EMP NS Connection inicia. Desmarque esta caixa de verificação quando já tiver estipulado um método de arranque regular.
Método de pesquisa no arranque	Define, de entre as seguintes opções, o método de pesquisa de projector que é executado quando o EMP NS Connection é iniciada. "Pesquisa automática no arranque" "Especifique método de pesquisa depois de arranque" "Procurar com a última configuração de rede"

Editar perfil	É apresentada a caixa de diálogo "Editar perfil". ☛ p.45
Mudar LAN	Apenas Windows É apresentada a caixa de diálogo Switch Network Adapter. Esta função é utilizada quando é necessário comutar a placa de rede a utilizar para uma pesquisa quando um computador tem várias placas. Por predefinição, todas as placas de rede são utilizadas para efectuar uma pesquisa. Se utilizar sempre uma rede com fios como método de ligação, seleccione uma placa de rede com fios.

Separador Ajustar desempenho



Barra de ajuste do desempenho	A qualidade de desempenho pode ser definida para "Rápida", "Normal" e "Boa". Defina para "Rápida" quando ocorrerem interrupções nas projecções de filmes.
Transferir janela de camada	Apenas Windows Defina se pretende ou não transferir uma janela de camada. A janela de camada é utilizada quando os conteúdos, como mensagens apresentadas no computador, não são projectados pelo projector. Seleccione esta caixa de verificação para projectar conteúdos como as mensagens que utilizam a janela de camada.

Quando clica em na barra de ferramentas, é apresentado apenas o separador Ajustar desempenho.

Utilizar um Computador para Configurar, Monitorizar e Controlar Projectores

Este capítulo descreve como utilizar um computador ligado à rede para alterar definições do projector e controlá-lo.

Alterar Definições Utilizando um Web Browser (Controlo Web) 51

- **Visualizar o Controlo Web.....51**
  - Introduzir o endereço IP do projector.....51
- **Configurar o Projector 51**
  - Opções do menu de configuração que não é possível definir através do Web browser.....51

Utilizar a Função Aviso de E-mail para Comunicar Problemas..... 52

Gerir Utilizando o SNMP 53

Alterar Definições Utilizando um Web Browser (Controlo Web)

É possível configurar e controlar o projector a partir de um computador utilizando o Web browser de um computador que esteja ligado ao projector através de uma rede. Se utilizar esta função, pode efectuar remotamente as operações de configuração e controlo. Além disso, uma vez que pode utilizar o teclado do computador, é mais fácil introduzir os caracteres necessários para a configuração.
Utilize o Web browser Microsoft Internet Explorer 6.0 ou posterior. Se utilizar um Macintosh, também pode utilizar o Safari.
No entanto, se estiver a utilizar o Safari com Macintosh 10.2.8, alguns botões de opção do controlo Web poderão não ser correctamente apresentados.

> ***A configuração e controlo com um Web browser são possíveis se o projector estiver definido para "Rede Ligada" no menu "Alargado" do menu de configuração do projector, mesmo que este esteja no modo de espera (com a alimentação desligada).***

Visualizar o Controlo Web

Utilize o procedimento que se segue para visualizar o controlo Web.

> ***Se o seu Web browser estiver configurado para ligar através de um servidor proxy, não é possível visualizar o controlo Web. Para utilizar o controlo Web, tem de efectuar as definições de ligação de rede com outro servidor que não o proxy.***

Introduzir o endereço IP do projector

Pode abrir o controlo Web especificando o endereço IP do projector da forma apresentada em seguida quando utilizar a "Ligação avançada".

Procedimento

1. **Inicie o Web browser no computador.**
2. **Introduza o endereço IP do projector na caixa de endereço do Web browser e prima a tecla [Enter] do teclado do computador.**
   É apresentado o Controlo Web.
   Quando a opção "Palavra-passe/Co.Web" estiver definida no menu "Rede" a partir do menu de configuração do projector, introduza o "Segurança" e a "Palavra-passe". Introduza "EPSONWEB" como "Segurança".

Configurar o Projector

É possível definir opções que são geralmente definidas no menu de configuração do projector. As definições efectuadas reflectem-se no menu de configuração.

Opções do menu de configuração que não é possível definir através do Web browser

É possível definir todas as opções do menu de configuração, excepto as que se seguem.

- "Definição" - "Forma do ponteiro"
- "Definição" - "Botão Usuário"
- Registar o logótipo de um utilizador recorrendo a "Alargado" - "Logótipo utilizador"
- "Alargado" - "Operação" - "Modo Alta Altitude"
- "Alargado" - "Link21L", "Língua"
- "Reiniciar" - "Reiniciar tudo", "Reinic. Horas Lâmpada"

As opções disponíveis em cada menu são as mesmas que no menu de configuração do projector.
☛ *Manual do Utilizador* "Lista de Funções", Menu Rede (apenas EB-1735W/1725)
A opção "Endereço MAC▸▸" não é apresentada.

Utilizar a Função Aviso de E-mail para Comunicar Problemas

Se definir a função Aviso de E-mail a partir do menu de configuração do projector, serão enviadas mensagens de aviso para os endereços de e-mail predefinidos quando surgir um aviso ou problema com um projector. Isto permitirá ao operador ser avisado de problemas existentes com os projectores, mesmo estando afastado dos mesmos.

☛ *Manual do Utilizador* "Menu Rede (apenas EB-1735W/1725)", "Menu Correio"

- ***É possível registar um máximo de três destinos (endereços) para aviso e as mensagens de aviso podem ser enviadas para os três destinos em simultâneo.***
- ***Se um projector tiver um problema grave e subitamente deixar de funcionar, poderá não conseguir enviar uma mensagem para avisar o operador acerca do problema.***
- ***Pode monitorizar projectores se estiverem definidos para "Rede Ligada" no menu "Alargado" do menu de configuração do projector, mesmo que este esteja no modo de espera (com a alimentação desligada).***

Gerir Utilizando o SNMP

Se definir o SNMP a partir do menu de configuração do projector, são enviadas mensagens de aviso para os endereços de e-mail predefinidos quando surgir um aviso ou problema com um projector. Isto é útil quando controlar projectores centralmente, num local distante dos mesmos.

☛ *Manual do Utilizador* "Menu Rede (apenas EB-1735W/1725)", "Menu Outros"

- ***O SNMP deve ser gerido por um administrador de rede ou por alguém que conheça bem a rede.***
- ***Para que a função SNMP monitorize o projector, é necessário que o programa de gestão SNMP esteja instalado no computador.***
- ***A função de gestão com o SNMP não pode ser utilizada através de uma rede sem fios em "Ligação rápida".***
- ***É possível guardar até dois endereços IP de destino.***

Apresentações Utilizando o PC Free

Este capítulo explica como projectar ficheiros de imagem e de filme guardados em dispositivos USB bem como cenários feitos com o EMP SlideMaker2, directamente utilizando o PC Free.

Ficheiros que Podem ser Projectados Utilizando o PC Free e Guardar 55

- **Especificações para Ficheiros que Podem ser Projectados Utilizando o PC Free.....55**
- **Exemplos de PC Free.....57**
  - Projectar imagens e filmes guardados num dispositivo de armazenamento USB 57
  - Projectar uma apresentação de PowerPoint sem ligar a um computador 57

Operações Básicas do PC Free..... 58

- **Iniciar e Fechar o PC Free 58**
  - Iniciar o PC Free.....58
  - Fechar o PC Free 60
- **Operações Básicas do PC Free.....61**
- **Rodar a Imagem.....62**

Projectar Cenários 63

- **Criar e Editar um Cenário 63**
  - Edição básica de um cenário..... 63
- **Reproduzir um Cenário..... 64**
- **Operação Durante uma Apresentação 64**

Projectar ficheiros de imagem e de filme 65

- **Projectar Imagens/Filmes 65**
- **Projectar todos os Ficheiros de Imagem e de Filme numa Pasta em Sequência (Apresentação) 66**

Configurar as Condições de Visualização e o Modo de Operação do Ficheiro de Imagem e de Filme.....67

Ficheiros que Podem ser Projectados Utilizando o PC Free e Guardar

Pode utilizar o PC Free para projectar directamente ficheiros guardados em câmaras digitais e dispositivos de armazenamento USB ligados ao projector.

> ***Por vezes, não é possível utilizar dispositivos de armazenamento USB que incluam funções de segurança.***

Especificações para Ficheiros que Podem ser Projectados Utilizando o PC Free

Tipo	Tipo de Ficheiro (Extensão)	Notas
Ficheiro de cenário	.sit	Trata-se de ficheiros de cenário criados com o SlideMaker2. Para criar cenários, consulte ☛ p.63 Também pode reproduzir ficheiros áudio (.wav) definidos como música de fundo (BGM) no momento de criação do cenário. Também pode projectar cenários criados para outros projectores utilizando o EMP SlideMaker fornecido.
Imagem	.bmp	Não é possível projectar imagens com uma resolução superior a 1 024 × 768.
	.gif	Não é possível projectar imagens com uma resolução superior a 1 024 × 768.
	.jpg	Não é possível projectar: • Formatos com cores CMYK • Formatos progressivos • Imagens com uma resolução superior a 4 608 × 3 072. • Ficheiros com a extensão ".jpeg" Normalmente, as imagens jpeg podem não ser projectadas com nitidez se a compressão for demasiado elevada.
	.png	Não é possível projectar imagens com uma resolução superior a 1 024 × 768.
DPOF	.mrk	Para DPOF versão 1.10, só é possível projectar ficheiros com o nome AUTPLAYx.mrk (em que x é um número entre 0 e 9).

Ficheiros de filme suportados

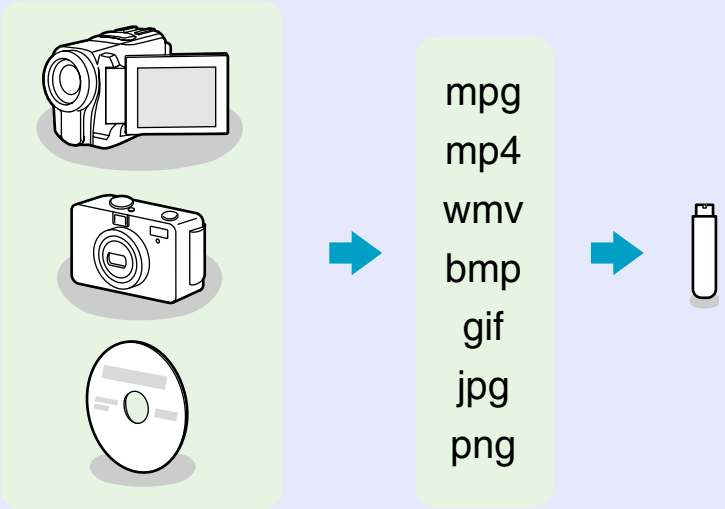
Tipo de Ficheiro (Extensão)	Codec de Vídeo	Codec de Áudio	Qualidade da Gravação
.mpg*	MPEG2	MPEG1 Layer1/2 Não é possível reproduzir PCM linear e áudio AC-3. É possível reproduzir conteúdos MPEG sem som.	Velocidade de fotogramas mais elevada: 30 fps Resolução máxima: 720×576
.mp4*	MPEG4 ASP MPEG-4 AVC	MPEG4 AAC-LC	
.wmv .asf	WMV8 WMV9	WMA	

* Não é possível projectar ficheiros com a extensão ".mpeg".

- ***Não é possível projectar ficheiros com DRM (Digital Rights Management).***
- ***Se utilizar um dispositivo de armazenamento USB com uma velocidade de acesso lenta quando reproduzir filmes e cenários com música de fundo (quando transmitir com taxas de bits mais elevadas), os ficheiros de filme poderão não ser correctamente reproduzidos e o som pode saltar ou não ser transmitido.***
- ***Quando utilizar um disco rígido USB, é aconselhável utilizar um adaptador CA como fonte de alimentação.***
- ***O projector não suporta meios de armazenamento formatados em alguns sistemas de ficheiros. Se tiver problemas com a projecção, utilize meios de armazenamento formatados no Windows.***
- ***Formate o meio de armazenamento utilizando o sistema de ficheiros FAT16/32.***

Exemplos de PC Free

Projectar imagens e filmes guardados num dispositivo de armazenamento USB



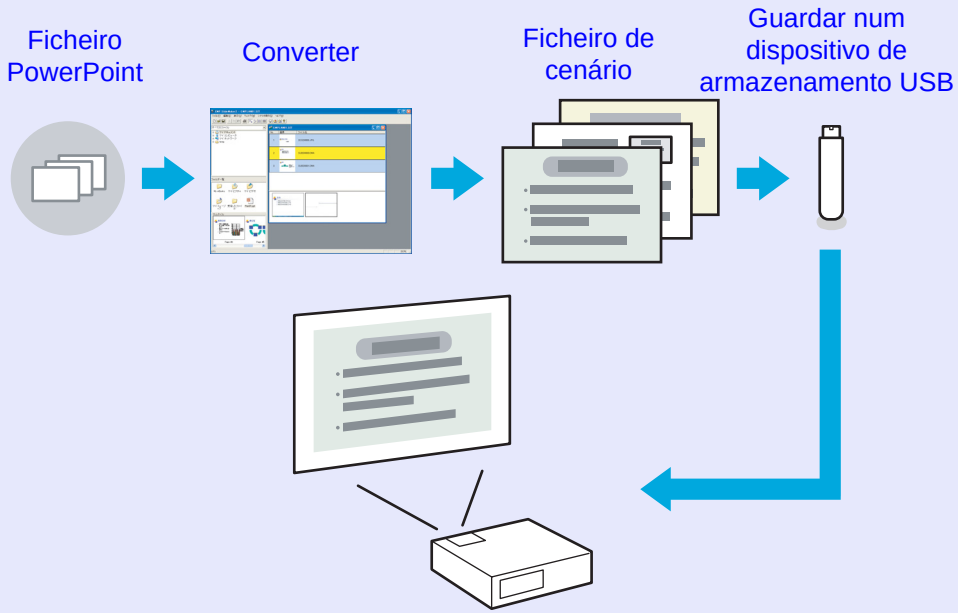
É possível projectar ficheiros de imagem e de filme utilizando qualquer um dos dois métodos que se seguem. Se utilizar o PC Free, as imagens do filme projectadas têm melhor qualidade do que as projectadas utilizando outras aplicações num computador.

Exemplo 1: Preparar várias imagens e projectá-las continuamente (apresentação) ☛ p.66

Exemplo 2: Seleccionar um ficheiro de imagem ou um ficheiro de filme de cada vez e projectá-lo ☛ p.65

Projectar uma apresentação de PowerPoint sem ligar a um computador

Pode utilizar o EMP SlideMaker2 para converter o ficheiro PowerPoint para formato de cenário. Se guardar este ficheiro de cenário num dispositivo de armazenamento USB, pode projectar uma apresentação de PowerPoint sem ligar um computador.



O método de reprodução para o ficheiro a projectar pode ser definido na conversão, da forma apresentada em seguida.

Exemplo 1: Converter um ficheiro PowerPoint para cenário e projectá-lo
☛ "Converter um Ficheiro PowerPoint num Cenário" p.71
☛ "Projectar Cenários" p.63

Exemplo 2: Definir o cenário para reprodução automática (execução automática)
☛ "Enviar Cenários" p.82

Exemplo 3: Projectar um cenário com música de fundo ☛ p.74

Operações Básicas do PC Free

O PC Free permite-lhe reproduzir e projectar cenários, ficheiros de imagem e ficheiros de filme guardados em dispositivos de armazenamento USB, bem como ficheiros de imagem de câmaras digitais.
Esta secção explica o funcionamento básico do PC Free.
Uma vez que o controlo remoto é utilizado para realizar todos os procedimentos que se seguem, os nomes dos botões referem-se a botões do controlo remoto.

Iniciar e Fechar o PC Free

Iniciar o PC Free

Procedimento

1 **Ligue um dos seguintes dispositivos ao projector.**

- Câmaras Digitais ou Dispositivo de Armazenamento USB
  ☛ *Manual do Utilizador* "Ligar e Retirar Dispositivos USB (Apenas EB-1735W/1725)"
- Leitor de Cartões USB (quando é inserido um cartão de memória) ☛ *Manual do Utilizador* "Ligar e Retirar Dispositivos USB (Apenas EB-1735W/1725)"

2 **Prima o botão [EasyMP]. É apresentado o ecrã de espera do EasyMP.**

Os ícones dos dispositivos de armazenamento USB são visualizados no ecrã de espera.

3 **Utilize os botões [ ] para colocar o cursor no ícone do destino da projecção, e de seguida prima [Enter].**

O PC Free inicia e apresenta o conteúdo do dispositivo de armazenamento USB.

Os ficheiros JPEG e os ficheiros MPEG são apresentados como miniaturas (são apresentadas pequenas imagens do conteúdo dos ficheiros). Outros ficheiros e pastas são apresentados como ícones, conforme aparece na tabela que se segue.

Ícone	Tipo de Ficheiro	Ícone	Tipo de Ficheiro
DPOF	Formato de câmara digital	JPEG	Ficheiro JPEG
MPEG	Ficheiro MPEG	PNG	Ficheiro PNG
WMV	Ficheiros WMV	PFX	Ficheiro de certificado electrónico
BMP	Ficheiro BMP	CER	
GIF	Ficheiro GIF		

- *Se a execução automática estiver definida para um cenário, este é automaticamente reproduzido com a máxima prioridade, em detrimento de outras fontes de entrada. Caso pretenda interromper a reprodução, prima o botão [Esc] do controlo remoto.* *p.82*
- *Se estiver um leitor de cartões USB ligado ao projector, são apresentados os seguinte ícones USB e as ranhuras onde esteja inserido um cartão são apresentadas com um ícone azul.*

- *Alguns ficheiros JPEG podem ser apresentados como ícones em vez de miniaturas. Neste caso, é apresentado um ícone de ficheiro.*

Fechar o PC Free

Procedimento

1 **Utilize os botões [ ] para colocar o cursor no botão "Exit".**

2 **Prima [Enter].**

O PC Free fecha e é apresentado o ecrã de espera do EasyMP.

3 **Depois de desligar a alimentação da câmara digital ou do dispositivo de armazenamento USB, desligue-o do projector.**

Se deixar o dispositivo de armazenamento USB ligado quando fechar o PC Free e aparecer o ecrã de espera do EasyMP, retire o dispositivo de armazenamento USB e volte a ligá-lo antes de iniciar novamente o PC Free.

Operações Básicas do PC Free

Em seguida são descritos os procedimentos para reproduzir imagens, filmes e cenários utilizando o PC Free, bem como as operações de projecção.

Procedimento

1 Utilize os botões [ ] para colocar o cursor sobre o ficheiro ou pasta a que pretende aceder.

> *Se não for possível visualizar todos os ficheiros e pastas ao mesmo tempo na janela actual, prima o botão [⊡] ou mova o cursor para "Página seguinte" e prima o botão [Enter]. Para regressar ao ecrã anterior, prima o botão [⊡] ou posicione o cursor sobre "Página anterior" e prima o botão [Enter].*

2 Prima [Enter].

É apresentada a imagem seleccionada.
Quando selecciona uma pasta, são apresentados os ficheiros dessa pasta. Seleccione "Voltar topo" no ecrã que abriu e prima o botão [Enter] para regressar ao ecrã anterior.

Rodar a Imagem

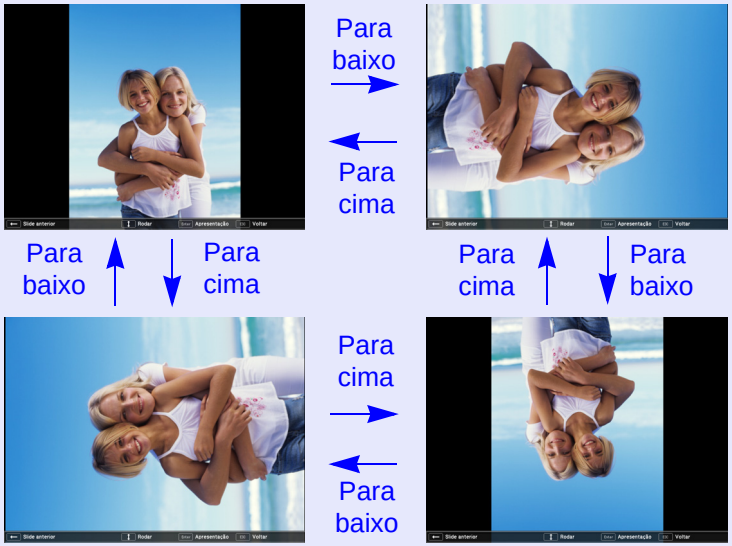
É possível rodar imagens JPEG em incrementos de 90 graus quando as reproduzir com o PC Free. A função de rotação também está disponível durante a apresentação.
Pode rodar imagens JPEG da forma apresentada em seguida.

Procedimento

1 Reproduza imagens ou cenários em formato JPEG ou faça uma apresentação.

Para reproduzir imagens JPEG ☛ p.65
Para reproduzir cenários ☛ p.64
Para fazer uma apresentação ☛ p.66

2 Enquanto projecta uma imagem JPEG, prima no botão [▲] ou [▼] .



Esta secção descreve o método para reproduzir cenários guardados num dispositivo de armazenamento USB e as operações durante a reprodução do cenário.
Uma vez que o controlo remoto é utilizado para realizar todos os procedimentos que se seguem, os nomes dos botões referem-se a botões do controlo remoto.

Criar e Editar um Cenário

Crie um cenário antecipadamente com o EMP SlideMaker2 e, em seguida, transfira-o para o dispositivo de armazenamento USB que está no projector utilizando a função "Send Scenario". ☛ p.82

> *Ao transferir o cenário, pode definir a execução automática e a execução contínua.* ☛ *p.82*

Edição básica de um cenário

Para um cenário guardado num dispositivo de armazenamento USB é possível alterar a ordem de projecção das imagens ou definir a apresentação/não-apresentação de cada imagem.

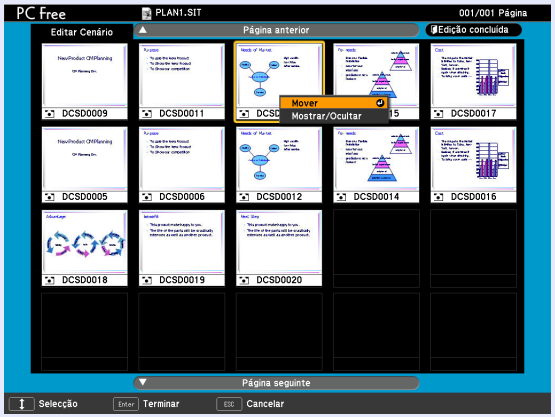
Procedimento

1 **Utilize os botões [ ] para colocar o cursor no ícone correspondente ao cenário a ser editado, e de seguida prima [Esc].**

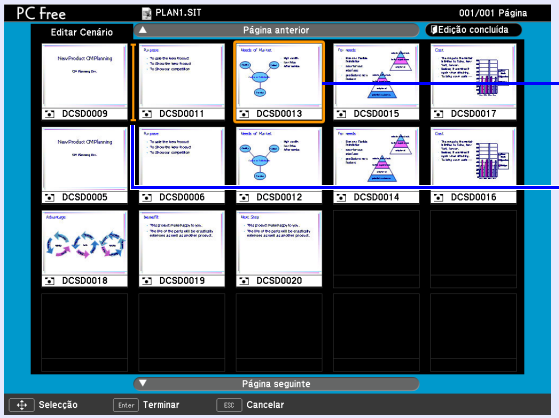
2 **Seleccione "Editar Cenário" no menu apresentado e, em seguida, prima o botão [Enter].**

3 **Posicione o cursor no diapositivo pretendido e, em seguida, prima o botão [Esc].**

É apresentado o submenu.
Seleccione "Mover" para alterar a ordem dos diapositivos e "Mostrar/Ocultar" para mostrar ou ocultar ficheiros; em seguida, prima o botão [Enter].
Vá para a etapa 4 quando seleccionar "Mover".
Vá para a etapa 5 quando seleccionar "Mostrar/Ocultar".



4 **Mova o cursor para a posição pretendida e, em seguida, prima o botão [Enter].**



5 **Após ter completado a edição, utilize os botões [ ] para colocar o cursor no botão "Edição concluída" e de seguida prima [Enter].**

Só é possível aceder ao conteúdo editado enquanto o dispositivo de armazenamento USB estiver inserido no projector.

Reproduzir um Cenário

Procedimento

1 **Inicie o PC Free.** ☛ p.58

É apresentado o conteúdo da câmara digital ou dispositivo de armazenamento USB ligado.

2 **Utilize os botões [ ] para colocar o cursor no ficheiro de cenário pretendido.**

3 **Prima [Enter].**

A reprodução inicia.

4 **Se "Advance" estiver definido para "Automatically after", quando a reprodução chegar ao fim, volta ao ecrã da lista de ficheiros.**
Se seleccionar "Repeat", o cenário é repetido desde o início.

Consulte "Operação Durante uma Apresentação" para saber como operar o cenário quando "Advance" estiver definido para "On mouse click" e como parar e cancelar.

- *Pode rodar imagens em formato JPEG no cenário enquanto estão a ser projectadas.* ☛ *p.62*
- *Pode avançar rapidamente, retroceder e pôr em pausa os ficheiros de filme incluídos em cenários.* ☛ *p.66*
- *O tempo de mudança de diapositivos para os cenários pode ser definido utilizando o comando "Advance" do EMP SlideMaker2.* ☛ *p.86*

Operação Durante uma Apresentação

As operações com o controlo remoto apresentadas em seguida são possíveis durante a reprodução de um cenário.

Comutação de Ecrã	Avance para o ecrã seguinte premindo [Enter] ou [⬇]. Regresse ao ecrã anterior premindo [⬆].
Parar a Reprodução	A mensagem "Deseja abandonar a reprodução do cenário?" é apresentada quando prime o botão [Esc]. Seleccione "Exit" e prima o botão [Enter] para fechar. Seleccione "Voltar" e prima o botão [Enter] para continuar a reproduzir.

Pode utilizar as seguintes funções do projector quando projectar um cenário ou um ficheiro de imagem com o PC Free.

- Congelamento
- A/V Mute
- E-zoom

Para obter pormenores sobre as diferentes funções ☛ *Manual do Utilizador* "Fixar a Imagem (Congelamento)""Ocultar Temporariamente a Imagem e o Som (A/V Mute)" "Ampliar Parte da Imagem (E-Zoom)"

Projectar ficheiros de imagem e de filme

Os ficheiros de imagem de uma câmara digital e os ficheiros de imagem e de filme guardados num dispositivo de armazenamento USB podem ser projectados com o PC Free utilizando um dos dois métodos que se seguem.

- Projectar ficheiros de imagem e de filme seleccionados
  Esta função serve para projectar um único ficheiro.
- Projectar todos os Ficheiros de Imagem e de Filme numa Pasta em sequência (apresentação)
  Esta função serve para projectar os ficheiros de uma pasta por ordem, um ficheiro de cada vez.

Atenção

O dispositivo de armazenamento USB é acedido frequentemente durante a reprodução de ficheiros de filme. Não retire o dispositivo de armazenamento USB nesta altura. O PC Free poderá não funcionar correctamente.

Uma vez que o controlo remoto é utilizado para realizar todos os procedimentos que se seguem, os nomes dos botões referem-se a botões do controlo remoto.

Projectar Imagens/Filmes

Procedimento

1 Inicie o PC Free. ☛ p.58

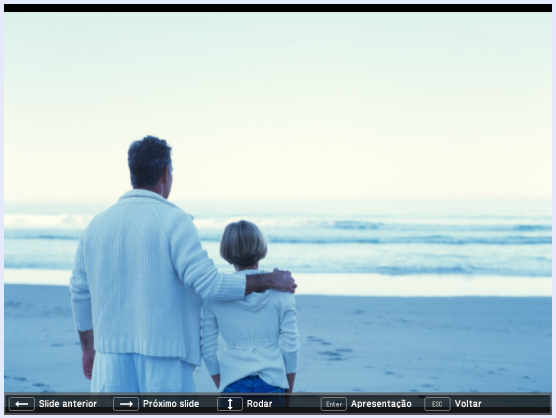
É apresentado o conteúdo da câmara digital ou dispositivo de armazenamento USB ligado.

2 Utilize os botões [ ] para colocar o cursor sobre o ficheiro de imagem ou de filme que pretende projectar.

Ficheiro de imagem

3 Prima [Enter].

Inicia a reprodução da imagem ou do filme.



4 As operações que se seguem permitem-lhe voltar à lista de ficheiros.

- Durante a projecção de imagens estáticas: prima o botão [Esc].
- Durante a projecção de filmes: prima o botão [Esc]. No ecrã apresentado, seleccione "Exit" e, em seguida, prima o botão [Enter].

- *É possível rodar imagens em formato JPEG durante a projecção.* ☛ *p.62*
- *Pode efectuar as seguintes operações com o controlo remoto durante a reprodução de ficheiros de filme.*
  Avanço rápido: Prima o botão [▸]
  Retroceder: Prima o botão [◂]
  Congelamento (Pausa): Prima o botão [▾]
  Estão disponíveis três velocidades de avanço rápido/ retroceder e a velocidade muda de cada vez que prime o botão.
  Para voltar à reprodução normal, prima o botão [Enter].
  Durante as operações de avanço rápido, retroceder ou pausa, o áudio não é transmitido.

Projectar todos os Ficheiros de Imagem e de Filme numa Pasta em Sequência (Apresentação)

É possível projectar os ficheiros de imagem e de filme existentes numa pasta em sequência, um de cada vez. Esta função designa-se Apresentação. Efectue o procedimento que se segue para fazer a apresentação.

Pode definir condições de visualização, como projectar repetidamente, e adicionar efeitos à visualização durante a mudança de ficheiros. Para mudar os ficheiros de filme e de imagem automaticamente quando executa a apresentação, defina o tempo de comutação de ecrã no menu de opções do PC Free para uma opção que diferente de "Não". Predefinição: "Não" ☛ *p.67*

Procedimento

1. **Inicie o PC Free.** ☛ **p.58**
   É apresentado o conteúdo da câmara digital ou dispositivo de armazenamento USB ligado.

2. **Utilize os botões [✥] para colocar o cursor sobre a pasta para a apresentação que deverá ser executada e prima [Enter].**

3. **Seleccione "Apresentação" no ecrã da lista de ficheiros e, em seguida, prima o botão [Enter].**
   A apresentação inicia.
   Depois de ser projectado o último ficheiro, a lista de ficheiros volta a aparecer automaticamente. Se definir "Execução contínua" para "LIGAR" na janela de opções, a projecção recomeça do início quando chegar ao fim. ☛ p.67

   Tal como com um cenário, pode avançar para o ecrã seguinte, voltar ao ecrã anterior ou parar a reprodução durante a projecção de uma Apresentação. ☛ "Operação Durante uma Apresentação" p.64

Se tiver definido o tempo de comutação de ecrã para "Não", os ficheiros não mudam automaticamente quando executar uma apresentação. Prima o botão [Enter] ou [⊡] do controlo remoto para continuar com o ficheiro seguinte.

Configurar as Condições de Visualização e o Modo de Operação do Ficheiro de Imagem e de Filme

É possível definir as condições de visualização e o modo de operação para reproduzir ficheiros de imagem ou de filme como uma apresentação no PC Free.

Procedimento

1 Utilize o botão [ ] para colocar o cursor sobre a pasta onde pretender definir as condições de visualização. Seleccione "Opção" no menu visualizado e prima o botão [Enter].

2 Execute as definições pretendidas no ecrã de opção visualizado.

Active as definições posicionando o cursor sobre a opção pretendida e premindo o botão [Enter].
Em seguida, são apresentados pormenores sobre as opções.

Ordem de visualização	Pode definir a ordem dos ficheiros a visualizar. Pode ordenar os ficheiros por ordem de nomes ou por ordem de datas de revisão.
Execução contínua	Pode determinar se pretende ou não repetir a apresentação.
Tempo comutação ecrã	Pode definir o tempo para apresentação de um único ficheiro quando executar uma apresentação. Pode definir um tempo entre “No” (0) e 60 segundos. Se definir “No”, a reprodução automática é desactivada.
Efeito	Define os efeitos de transição entre ficheiros.

3 Utilize os botões [ ] para colocar o cursor em "OK" e prima [Enter].

As definições são aplicadas.
Se não pretender aplicar as definições, posicione o cursor sobre "Cancelar" e prima o botão [Enter].

Preparar um Cenário (Utilizando o EMP SlideMaker2)

Este capítulo descreve como criar e enviar um cenário.

Resumo do Cenário 69

Ficheiros que Podem ser Incluídos em Cenários 70

Converter um Ficheiro PowerPoint num Cenário 71

Converter todos os ficheiros numa única operação, sem iniciar o SlideMaker2 72

Iniciar o SlideMaker2 e Converter Ficheiros 74

Procedimento de criação de cenários 74

- **Configurar as Propriedades do Cenário 74**
- **Incluir Ficheiros PowerPoint em Cenários 76**

Incluir todos os diapositivos de um ficheiro PowerPoint 77

Incluir apenas diapositivos seleccionados ao verificar miniaturas 79

- **Incluir Ficheiros de Imagem e de Filme em Cenários 80**
- **Editar um Cenário 81**

Adicionar ficheiros e diapositivos 81

Eliminar um diapositivo 81

Alterar a ordem dos diapositivos 81

Enviar Cenários 82

Exemplos de Casos 84

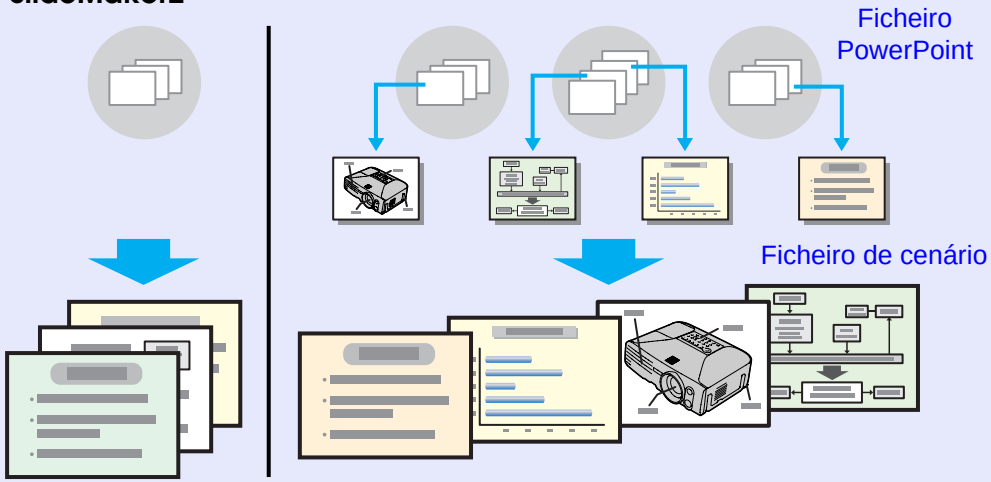
- **Verificar o Estado do Cenário Projectado a partir de um Computador 84**
- **Configurar Animações 85**
- **Configurar a Animação de Diapositivos 85**

Resumo do Cenário

Um cenário é uma combinação de ficheiros PowerPoint, de imagem e de filme, organizada numa ordem de projecção e guardada como um único ficheiro, criado com o EMP SlideMaker2.
A criação de um cenário permite-lhe preparar, de uma forma a fácil e eficiente, material de apresentação, extraindo as partes necessárias de ficheiros e organizando-as por ordem, sem editar os ficheiros originais.

Converter todos os ficheiros numa única operação, sem iniciar o SlideMaker2

Converter todos os ficheiros numa única operação, iniciando o SlideMaker2



Transfira os cenários criados para guardá-los num dispositivo de armazenamento USB ligado ao computador. De seguida, ligue o dispositivo de armazenamento USB ao projector para poder utilizar a função PC Free do projector para projectar o cenário.
Para ligar dispositivos de armazenamento USB, consulte ☛ *Manual do Utilizador* "Ligar e Retirar Dispositivos USB (Apenas EB-1735W/1725)"

> ***O EMP SlideMaker2 tem de estar instalado no computador. Para obter pormenores sobre a instalação do EMP SlideMaker2, consulte ☛ p.11***

Crie o ficheiro PowerPoint, os ficheiros de imagem, e os ficheiros de filme — **A partir de um computador**

↓

EMP SlideMaker2 — **A partir de um computador**

Há duas formas de utilizar o EMP SlideMaker2 para converter uma apresentação em PowerPoint num cenário.

- ***Arrastar e largar ficheiros PowerPoint para o ícone do EMP SlideMaker2 existente no ambiente de trabalho ☛ p.72***
- ***Iniciar o SlideMaker2 e Converter Ficheiros ☛ p.74***

↓

Enviar Cenários ☛ p.82

↓

PC Free — **A partir do projector**

Projectar Cenários ☛ p.63

Ficheiros que Podem ser Incluídos em Cenários

Qualquer um dos seguintes tipos de ficheiros podem ser combinados num único ficheiro para criar um cenário.

Tipo	Tipo de Ficheiro (Extensão)	Notas
PowerPoint	.ppt	Microsoft PowerPoint 2000/2002/2003
	.pptx	Microsoft PowerPoint 2007
Imagem	.bmp	Não é possível reproduzir imagens com uma resolução superior a 1 024 × 768.
	.jpg	Qualquer versão. No entanto, não é possível reproduzir formatos com cores CMYK e formatos progressivos.
Filme	.mpg	MPEG2-PS Não é possível reproduzir filmes que excedam um tamanho máximo de 720 × 576 ou que não estejam no mesmo formato que um DVD (cabeçalho de sequência organizado para cada GOP). O formato de áudio reproduzível é MPEG1 Layer 2. Não é possível reproduzir PCM linear e áudio AC-3.
Áudio	.wav	PCM, 22,05/44,1/48,0 kHz, 8/16 bits

- ***Os seguintes efeitos de transição entre diapositivos e definições de animação do menu "Apresentações" do PowerPoint reflectem-se num cenário.***
  - ***Fly***
  - ***Persianas***
  - ***Box***
  - ***Xadrez***
  - ***Crawl***
  - ***Dissolver***
  - ***Peek***
  - ***Barras aleatórias***
  - ***Spiral***
  - ***Split***
  - ***Stretch***
  - ***Strips***
  - ***Rodar***
  - ***Limpar***
  - ***Zoom***

  Os efeitos de transição de ecrã diferentes dos acima mencionados são convertidos em "Cut" e a animação é convertida em "Animation Rules (Default: Cut)". ☛ *p.85*
- ***Caso pretenda reproduzir os ficheiros de imagem e de filme da tabela à esquerda como unidades de ficheiros, não é necessário convertê-los em cenários. Depois de guardar o ficheiro num dispositivo de armazenamento USB é possível reproduzi-lo e projectá-lo directamente com o PC Free, ligando o dispositivo de armazenamento USB ao projector.*** ☛ *p.65*

A tabela que se segue indica se os cenários criados com o software incluído noutros projectores podem ser abertos pelo EMP SlideMaker2 deste projector.

Projector	Software	Pode ser Aberto com o EMP SlideMaker2 deste Projector
EB-G5350/G5150 EMP-1825/1815 EMP-1715/1705 EMP-7950/7850 EMP-835 EMP-765/755/745/737 ELP-735	EMP SlideMaker2	○
ELP-8150/8150NL	EMP Scenario	×
ELP-715/505	EMP SlideMaker	×

Converter um Ficheiro PowerPoint num Cenário

É possível converter ficheiros PowerPoint em cenários através dos três métodos que se seguem. Se pretender utilizar um ficheiro PowerPoint tal como está, utilize o método 1 ou 2.

1 **Conversão em lote sem iniciar o EMP Slidemaker2**
Todos os diapositivos de uma apresentação em PowerPoint podem ser convertidos em lote num cenário. ☛ "Converter todos os ficheiros numa única operação, sem iniciar o SlideMaker2" p.72

2 **Incluir um ficheiro PowerPoint da lista de ficheiros**
Depois de os ficheiros PowerPoint terem sido convertidos em lote para criar cenários, é então possível converter um ficheiro de imagem ou de filme para criar outro cenário. ☛ "Iniciar o SlideMaker2 e Converter Ficheiros" p.74

3 **Incluir apenas os diapositivos pretendidos a partir das miniaturas**
Seleccione apenas os diapositivos de PowerPoint de que necessita e, em seguida, converta-os num cenário. ☛ p.74

- ***Ao criar cenários com os métodos 1 e 2, as seguintes animações configuradas no PowerPoint também se reflectem no cenário.***
  - ***Fly***
  - ***Xadrez***
  - ***Peek***
  - ***Split***
  - ***Rodar***
  - ***Persianas***
  - ***Crawl***
  - ***Barras aleatórias***
  - ***Stretch***
  - ***Limpar***
  - ***Box***
  - ***Dissolver***
  - ***Spiral***
  - ***Strips***
  - ***Zoom***
- ***As animações diferentes das acima mencionadas são substituídas pelas animações de "Animation Rules (Default: Cut)".*** ☛ ***p.85***
- ***A qualidade de imagem dos cenários criados com o método 1 é "Normal", de entre as possibilidades "Highest Quality", "High Quality" e "Normal". Se pretender criar um cenário com uma elevada qualidade de imagem, utilize os métodos 2 e 3.***

A tabela que se segue mostra as diferenças entre os métodos 1 a 3.

	Qualidade da imagem	Animation Reflection	Send Scenario
1	"Normal" fixada	Reflectida	Operação contínua*1
2	Seleccione de entre "Highest Quality", "High Quality" e "Normal"	Reflectida	Operação contínua*1
3	Seleccione de entre "Highest Quality", "High Quality" e "Normal"	Não reflectida	Operação posterior*2

*1 Quando a criação do cenário estiver concluída, aparece automaticamente o ecrã "Send Scenario".
*2 Depois de criar o cenário, efectue o procedimento "Enviar Cenários" ☛ p.82.

Converter todos os ficheiros numa única operação, sem iniciar o SlideMaker2

Em seguida, encontra uma explicação sobre como pode criar um cenário facilmente, sem iniciar o EMP SlideMaker2.

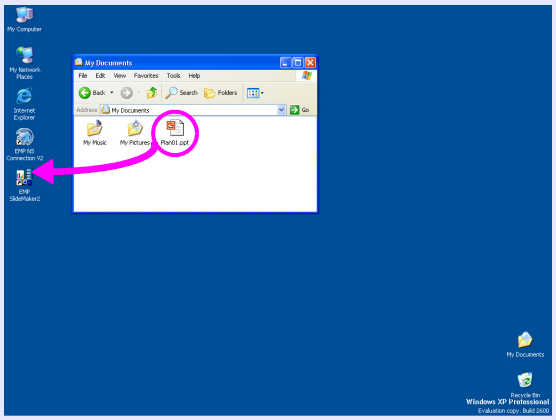
- *Tenha em atenção que este procedimento não é possível se tiver iniciado o EMP SlideMaker2. Feche primeiro o EMP SlideMaker2.*
- *Depois de terem sido incorporados, os cenários incluirão a animação configurada com o PowerPoint. Quando projectar com o PC Free, esta animação será activada.* ☛ *p.71*

Procedimento

1 **Ligue o dispositivo de armazenamento USB ao computador e guarde o cenário.**

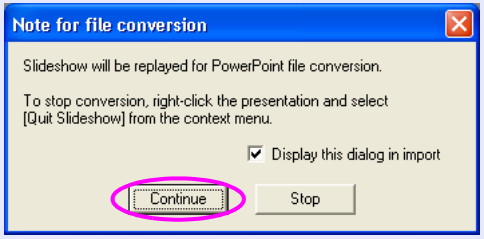
2 **Arraste e largue o ícone do ficheiro PowerPoint para o ícone do EMP SlideMaker2 existente no ambiente de trabalho.**

Tenha em atenção que, neste caso, não é possível seleccionar vários ficheiros PowerPoint e convertê-los em lote. Seleccione apenas um ficheiro para conversão.

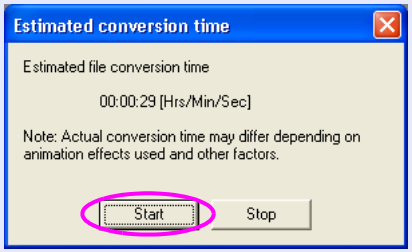


O EMP SlideMaker2 inicia.

3 **Verifique a mensagem e clique em "Continue".**



4 **Verifique a mensagem e clique em "Start".**



Começa a converter o ficheiro num cenário. A apresentação é visualizada durante a conversão.
Se interromper a apresentação a meio, o cenário fecha sem ser criado.

5 **Quando a apresentação chegar ao fim, clique no ecrã.**

É apresentada a caixa de diálogo para especificar o destino da transferência do cenário.

6 **Seleccione a unidade e a pasta onde o dispositivo de armazenamento USB está ligado e clique em "OK".**

Vá para o procedimento 3 de "Enviar Cenários" ☛ p.82.

Os cenários feitos com a função arrastar e largar, assumem automaticamente o nome "Scnxxxx" (em que xxxx é um número).

Iniciar o SlideMaker2 e Converter Ficheiros

Verifique os pontos que se seguem antes de criar um cenário.

- É necessário criar antecipadamente os dados que pretende combinar para criar um cenário, como ficheiros PowerPoint, de imagem e de filme.
- Só é possível utilizar os tipos de ficheiros indicados em "Ficheiros que Podem ser Incluídos em Cenários". ☛ p.70

Procedimento de criação de cenários

Os cenários são criados com o seguinte procedimento.

Inicie o EMP SlideMaker2 e configure as propriedades do cenário (como o nome do cenário, a cor de fundo e a qualidade de imagem). ☛ p.74

↓

Inclua os ficheiros a utilizar no cenário.
☛ "Incluir Ficheiros PowerPoint em Cenários" p.76
☛ "Incluir Ficheiros de Imagem e de Filme em Cenários" p.80

↓

Coloque os ficheiros incluídos pela ordem pretendida para concluir o cenário. ☛ p.81

Depois de criar o cenário, efectue o procedimento indicado em "Enviar Cenários". ☛ *p.82*

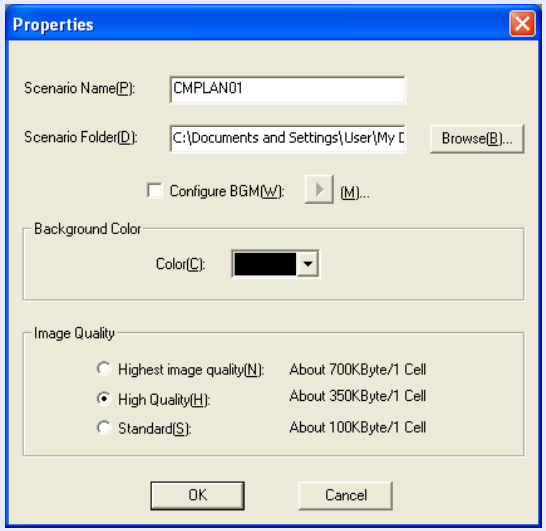
Configurar as Propriedades do Cenário

Procedimento

1. **Ligue o computador com Windows e seleccione "Iniciar" - "Programas" (ou "Todos os programas") - "EPSON Projector" - "EMP SlideMaker2".**

   O EMP SlideMaker2 inicia e são apresentadas as propriedades do cenário.

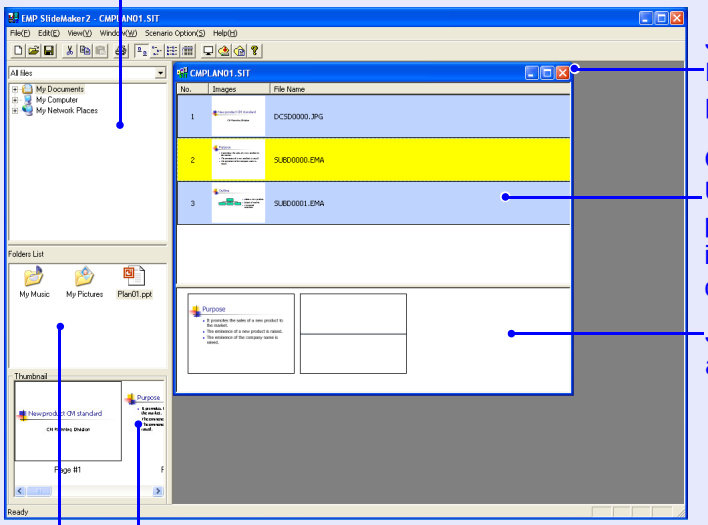
2. **Introduza cada uma das opções tendo em conta a tabela que se segue e, em seguida, clique em "OK".**



Scenario Name	Introduza o nome de ficheiro para o cenário criado. Certifique-se de que introduz o nome de ficheiro. O nome de ficheiro pode ter até 8 letras maiúsculas e números. Limite o número total de caracteres do nome de ficheiro e do nome de directório da pasta de cenário a 127 ou menos.
Scenario Folder	Especifique onde pretende criar a pasta de cenário para utilizar durante a criação do cenário. O nome da pasta de cenário será igual ao nome do cenário.
Configure BGM	Se pretender reproduzir música de fundo (BGM) durante o cenário, seleccione a caixa. Se seleccionar esta caixa, aparece a janela de selecção do ficheiro de som (formato WAVE). Nesta janela, seleccione o ficheiro que pretende utilizar como música de fundo. Depois de seleccionar o ficheiro de som, clique no botão "▶", à direita, para reproduzir o ficheiro. Para parar a reprodução, clique no botão "■".
Background Color	Selecciona a cor de fundo dos dados de imagem do cenário.
Qualidade da imagem	Com o EMP SlideMaker2, é possível converter cada diapositivo de um ficheiro PowerPoint num ficheiro JPEG e guardar. Esta opção permite-lhe seleccionar a qualidade de imagem quando converte os diapositivos em ficheiros JPEG. Pode seleccionar a qualidade de entre "Highest image quality", "High Quality" e "Standard". Se seleccionar "Standard", a qualidade será inferior à das outras definições. É aconselhável seleccionar "Highest image quality" ou "High Quality". Se tiver incluído ficheiros JPEG directamente num cenário, esta definição será ignorada e o ficheiro JPEG será projectado com a qualidade de imagem original.

É possível alterar os pormenores de configuração no menu "File" - "Properties" do EMP SlideMaker2.

Será apresentada a seguinte janela.



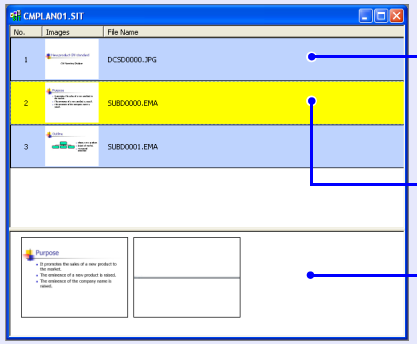
Consulte a ajuda do EMP SlideMaker2 para obter pormenores sobre as funções dos menus do EMP SlideMaker2.

Incluir Ficheiros PowerPoint em Cenários

É possível incluir ficheiros PowerPoint em cenários com os dois métodos que se seguem. Ao criar um cenário com o método de inclusão, as animações configuradas no PowerPoint são desactivadas.

- Lote Incluindo Ficheiros PowerPoint ☛ p.77
  Depois de terem sido incorporados, os cenários incluirão a animação configurada com o PowerPoint. Quando projectar com o PC Free, esta animação será activada.
- Incluir apenas diapositivos seleccionados ao verificar miniaturas
  Se incluir apenas uma selecção de diapositivos, as definições de animação efectuadas com o PowerPoint são ignoradas. ☛ p.79

Não é possível reproduzir no cenário os ficheiros de filme incluídos num ficheiro PowerPoint. Os ficheiros de filme têm de ser individualmente convertidos em cenários.



- *Não é possível apresentar as miniaturas se o PowerPoint não estiver instalado no computador.*
- *Embora seja possível configurar animações na janela de propriedades do EMP SlideMaker2, as animações previamente configuradas no ficheiro PowerPoint funcionam melhor quando reproduzidas no cenário. Para configurar animações em diapositivos do PowerPoint, é aconselhável configurá-las no próprio ficheiro PowerPoint. Se pretender efectuar definições de animação para imagens, ou se pretender adicionar definições de animação a diapositivos que tenham perdido as respectivas definições de animação ao serem incluídos no cenário, efectue as definições na janela de propriedades do EMP SlideMaker2.* ☛ *p.86*

Incluir todos os diapositivos de um ficheiro PowerPoint

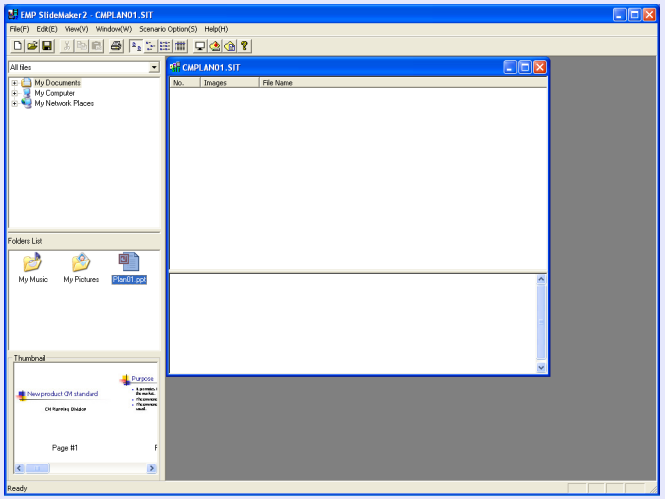
Arraste e largue o ficheiro PowerPoint da janela de ficheiros para a janela de cenários para criar um cenário. Quando a criação do cenário estiver concluída, aparece automaticamente o ecrã "Send Scenario" e é possível transferir o cenário.
Quando os diapositivos são incluídos com este método, a animação configurada no PowerPoint mantém-se activa.

Procedimento

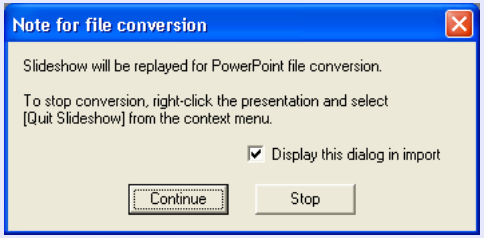
1. **Ligue o dispositivo de armazenamento USB ao computador e guarde o cenário.**
2. **Ligue o computador com Windows e seleccione "Iniciar" - "Programas" (ou "Todos os programas") - "EPSON Projector" - "EMP SlideMaker2".**
   O EMP SlideMaker2 inicia e são apresentadas as propriedades do cenário.
3. **Configure as propriedades do cenário.** ☛ p.74
4. **Seleccione a pasta que contém o ficheiro PowerPoint pretendido na janela de pastas.**

5 Arraste e largue o ficheiro PowerPoint da janela de ficheiros para a janela de cenários.

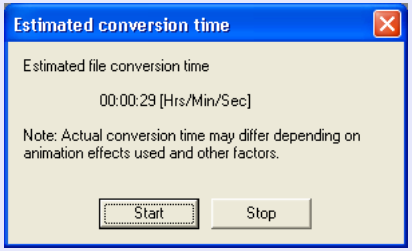
Em alternativa, faça duplo clique no ícone do ficheiro PowerPoint pretendido na janela de ficheiros.



6 Verifique a mensagem e clique em "Continue".



7 Verifique a mensagem e clique em "Start".



A conversão para cenário inicia e a apresentação é realizada automaticamente.
Se premir a tecla [Esc] do teclado durante a apresentação, esta é cancelada. Neste caso, o cenário fecha antes de poder ser criado.

8 Quando a apresentação terminar, clique no ecrã.

É apresentada a caixa de diálogo para especificar o destino da transferência do cenário.

9 **Seleccione a unidade e a pasta onde o dispositivo de armazenamento USB está ligado e clique em "OK".**

Vá para o procedimento 3 de "Enviar Cenários" ☛ p.82.

Para criar um cenário com apenas um ficheiro PowerPoint, pode fazê-lo facilmente através de uma operação de arrastar e largar. ☛ *p.72*

Incluir apenas diapositivos seleccionados ao verificar miniaturas

Efectue o procedimento que se segue para incluir apenas diapositivos seleccionados de um ficheiro PowerPoint num cenário. Tenha em atenção que, quando este método é utilizado para incluir os diapositivos, quaisquer animações que tenham sido configuradas com o PowerPoint são ignoradas.

Procedimento

1 **Clique no ícone do ficheiro PowerPoint pretendido na janela de ficheiros.**

2 **Faça duplo clique nas miniaturas que pretende incluir no cenário.**

Os diapositivos seleccionados são apresentados na janela de cenários.

Para seleccionar vários diapositivos e incluí-los ao mesmo tempo:

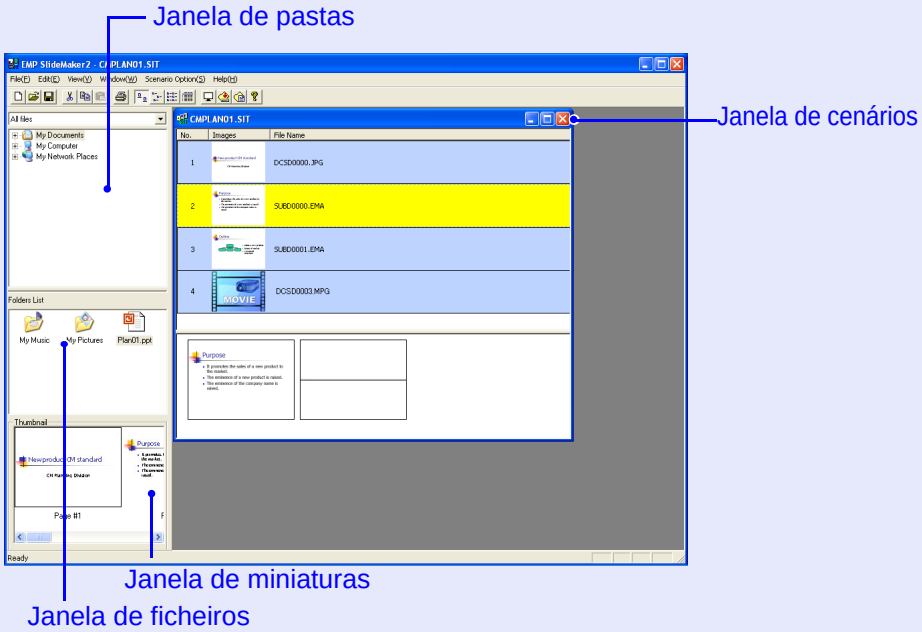
(1) Clique nos diapositivos adicionais, um de cada vez, na janela de miniaturas.
Todos os diapositivos em que clica são seleccionados.
Se clicar num diapositivo que já esteja seleccionado, remove a selecção do mesmo.

(2) Depois de seleccionar todos os diapositivos pretendidos, arraste um dos diapositivos seleccionados para a janela de cenários e largue-o no local onde pretende adicioná-lo.
Todos os diapositivos seleccionados são então adicionados ao cenário.

Vá para o procedimento 3 de "Enviar Cenários". ☛ p.82.

Incluir Ficheiros de Imagem e de Filme em Cenários

É possível incluir ficheiros de imagem e de filme num cenário.



Procedimento

1. **Clique na pasta pretendida na janela de pastas.**
   Os ficheiros contidos na pasta são apresentados como uma lista na janela de ficheiros.

2. **Clique no ícone do ficheiro de imagem na janela de ficheiros.**
   O conteúdo do ficheiro de imagem é apresentado na janela de miniaturas.
   No caso de um ficheiro de filme, aparece um ícone na janela de miniaturas.

3. **Faça duplo clique no ícone do ficheiro de imagem pretendido na janela de ficheiros.**
   O ficheiro seleccionado é apresentado na janela de cenários e é incluído no cenário.

4. **Para adicionar em lote mais de um ficheiro, mantenha premida a tecla [Ctrl] do teclado enquanto clica nos ícones dos ficheiros que pretende adicionar. Depois de seleccionar todos os ficheiros que pretende adicionar, arraste um dos ficheiros seleccionados para a janela de cenários e largue-o no local onde pretende adicioná-lo.**
   Todos os ficheiros seleccionados são então adicionados ao cenário.

> ***Para remover a selecção de todos os ficheiros seleccionados, clique na área branca fora dos ícones.***

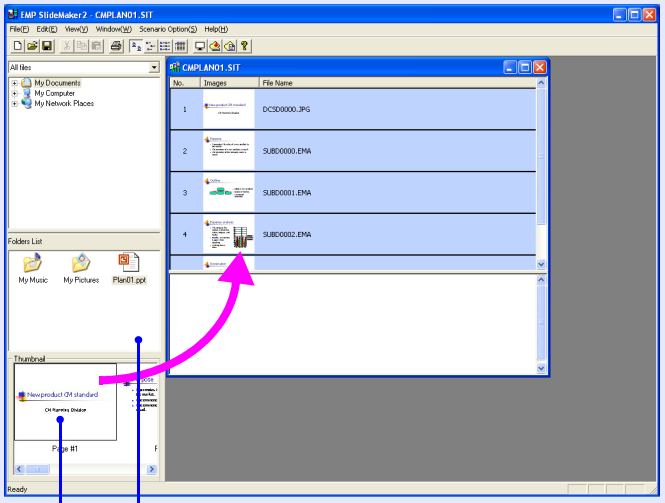
Editar um Cenário

Com o PC Free, os cenários da janela de cenários são tratados por ordem, começando do topo.
Pode adicionar e eliminar diapositivos e ficheiros de um cenário ou alterar a ordem dos mesmos para editar o cenário.

Adicionar ficheiros e diapositivos

Procedimento

Arraste ficheiros apresentados na janela de ficheiros ou diapositivos de PowerPoint apresentados na janela de miniaturas para a janela de cenários e largue-os no local onde pretende adicioná-los.



Pode arrastar e largar os ficheiros ou diapositivos pretendidos para adicioná-los à janela de cenários.

O cenário que acabou de modificar é transferido.
Vá para o procedimento 3 ☛ p.82.

Eliminar um diapositivo

Procedimento

Clique com o botão direito do rato na célula que pretende eliminar e, em seguida, seleccione "Clear" ou "Cut" no menu de atalho.

Alterar a ordem dos diapositivos

Procedimento

Arraste e largue uma célula na janela de cenários para alterar a ordem das células.
Também pode visualizar o menu de atalho, seleccionar "Cut" e, em seguida, seleccionar "Paste".

O cenário que acabou de modificar é transferido.
Vá para o procedimento 3 ☛ p.82.

Enviar Cenários

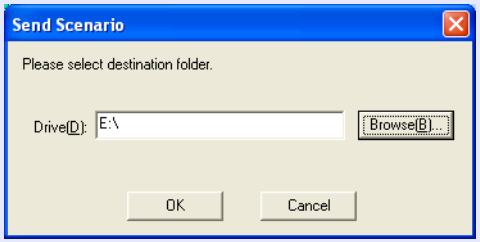
Para utilizar o projector para projectar um cenário criado, envie o cenário para um dispositivo de armazenamento USB utilizando a opção "Send Scenario" do EMP SlideMaker2.
Especifique, como destino, um dispositivo de armazenamento USB que esteja ligado à porta USB do computador.
Também é possível definir a projecção automática e a projecção contínua de um cenário no arranque do projector. A função de projecção automática designa-se execução automática.

- *Quando a opção "Send Scenario" é efectuada, o ficheiro de cenário é guardado no destino com o nome "Nome do cenário.sit". Além disso, é criada uma pasta com o mesmo nome que o cenário e cada ecrã é convertido em ficheiros de imagem e guardado de acordo com a qualidade de imagem. No entanto, no PC Free não é apresentada uma pasta com o mesmo nome que o cenário.*
- *Se efectuar "Send Scenario" sem guardar, são criados uma pasta com o mesmo nome que o cenário e um ficheiro "nome do cenário.sit" na pasta do cenário. Cada ecrã é convertido em ficheiros de imagem e guardado na pasta criada de acordo com a qualidade de imagem.*

Procedimento

1. **Quando o cenário estiver concluído, ligue um dispositivo de armazenamento USB ao computador e seleccione "Scenario Options" - "Send Scenario".**

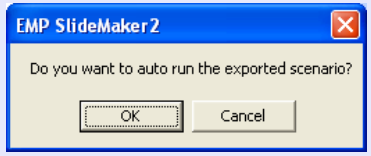
2. **É apresentada uma caixa de diálogo para especificar a unidade de destino. Seleccione a unidade e a pasta onde o dispositivo de armazenamento USB está ligado e clique em "OK".**



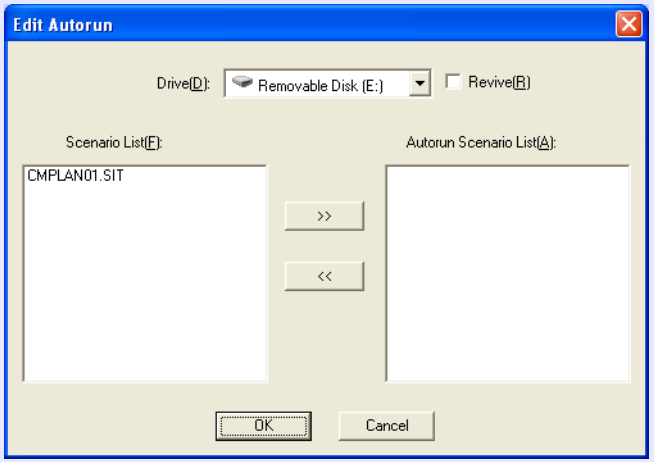
3. **Quando aparecer uma mensagem de confirmação, clique em "OK".**

O cenário é enviado para o destino seleccionado.

4 **Quando a transferência estiver concluída, é apresentada uma mensagem para confirmar se pretende ou não efectuar a configuração da execução automática. Se pretender definir a execução automática, clique em "OK" e avance para o procedimento seguinte. Caso contrário, clique em "Cancelar" para fechar.**



Todos os ficheiros de cenário incluídos na unidade de destino são apresentados na lista de cenários à esquerda com o formato "Nome de pasta/Nome de ficheiro".



5 **Quando utilizar a execução automática**

Para configurar um cenário a executar automaticamente quando ligar o projector, clique no nome do cenário pretendido na lista de cenários e clique em "».
O cenário é apresentado na lista de cenários de execução automática, à direita, e definido como ficheiro de execução automática.
Não é possível seleccionar um ficheiro de cenário numa pasta com uma hierarquia complexa ou com um nome de pasta comprido.

Quando projectar um cenário repetidamente

Para voltar a projectar novamente a partir do primeiro cenário quando a projecção de todos os cenários da "Autorun Scenario List" terminar, seleccione a caixa de verificação "Revive".

- *Também é possível definir a execução automática seleccionando "Scenario Option" - "Edit Autorun".*
- *Não é possível especificar a definição de execução automática no EasyMP para o PC Free.*
- *Se houver dois ou mais ficheiros definidos para execução automática, estes são reproduzidos por ordem a partir do topo da "Autorun Scenario List".*

6 **Quando estiver definido o cenário para execução automática, clique em "OK".**

7 **Remova o dispositivo de armazenamento USB do computador.**

Consulte o manual do utilizador do computador para obter informações sobre o método de remoção.

8 **Depois de terminar de transferir o cenário, ligue o dispositivo de armazenamento USB ao projector e inicie a projecção com o PC Free.** ☛ p.58

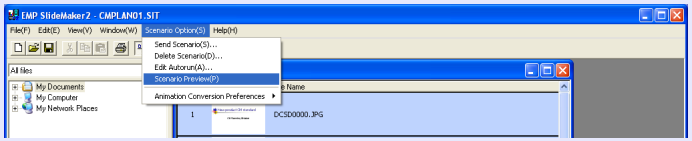
Verificar o Estado do Cenário Projectado a partir de um Computador

É possível verificar num computador como um cenário criado é reproduzido num projector com o PC Free. É possível reproduzir todos os elementos estruturais do cenário, como imagens, animação e música de fundo.

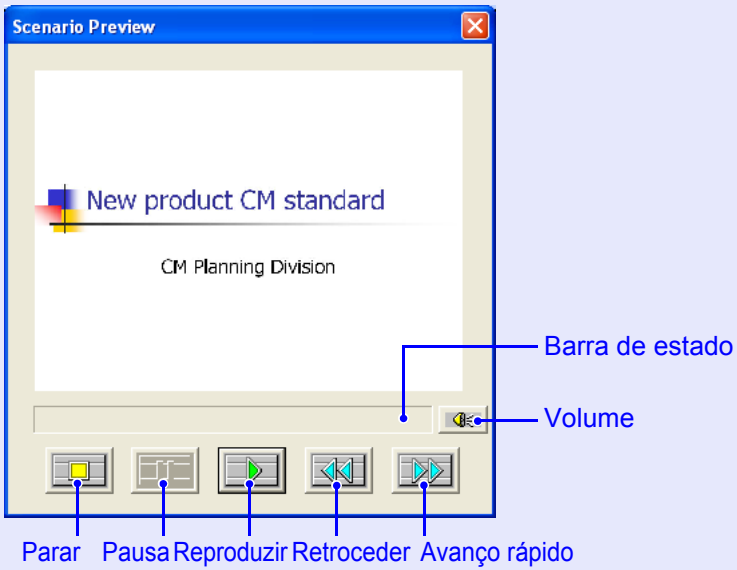
Procedimento

1 **Abra o cenário que pretende verificar no EMP SlideMaker2.**

2 **Seleccione "Scenario Options" - "Scenario Preview".**



É apresentado o ecrã "Scenario Preview".



A tabela que se segue mostra as funções de cada botão.

Parar	Pára a reprodução e volta ao primeiro diapositivo.
Pausa	Põe em pausa os diapositivos quando selecciona "Automatically after" para "Advance". ☛ p.86
Reproduzir	Inicia a pré-visualização do cenário. Além disso, reinicia cenários parados ou em pausa. É apresentado o diapositivo seguinte quando "On mouse click" está definido para "Advance". ☛ p.86
Retroceder	Regressa ao diapositivo anterior ou regressa ao ecrã anterior à realização da animação. Os efeitos da animação não são realizados após o regresso.
Avanço rápido	Avança para o diapositivo seguinte ou mostra o ecrã após a realização da animação. Nesta altura, os efeitos da animação não são realizados.
Volume	Controla o volume. Ajusta o volume da música de fundo.
Barra de estado	Apresenta o progresso do cenário numa barra. Inicialmente não é apresentada qualquer barra e, posteriormente, a barra aparece da esquerda para a direita à medida que o cenário avança. O cenário termina no lado direito da barra.

3 **Depois de concluída a verificação, clique em "✕", no canto superior direito da janela, para fechar o ecrã de pré-visualização do cenário.**

Configurar Animações

As animações do PowerPoint que se seguem também se reflectem num cenário.

- Fly
- Crawl
- Spiral
- Rodar
- Persianas
- Dissolver
- Split
- Limpar
- Box
- Peek
- Stretch
- Zoom
- Xadrez
- Barras aleatórias
- Strips

É possível definir que animações substituem as que não são acima mencionadas (a predefinição é cortar).

Procedimento

1. **Inicie o EMP SlideMaker2.**
   Clique em "Cancel" se forem apresentadas as propriedades do ecrã.
2. **Seleccione "Scenario Options" - "Animation Replacement Candidate".**
3. **Seleccione a animação definida.**

Configurar a Animação de Diapositivos

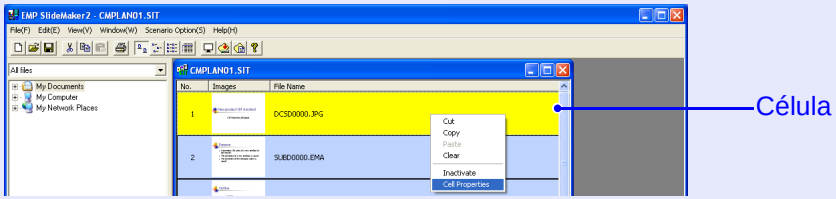
Com o EMP SlideMaker2, pode configurar efeitos idênticos aos efeitos de animação do PowerPoint para cada célula do cenário. Pode projectar os diapositivos que mantêm a animação do PowerPoint configurando o tempo de projecção ou a animação de cada cena dividida. Neste caso, clique com o botão direito do rato na animação pretendida da janela de verificação da animação e clique em "Cell Properties".

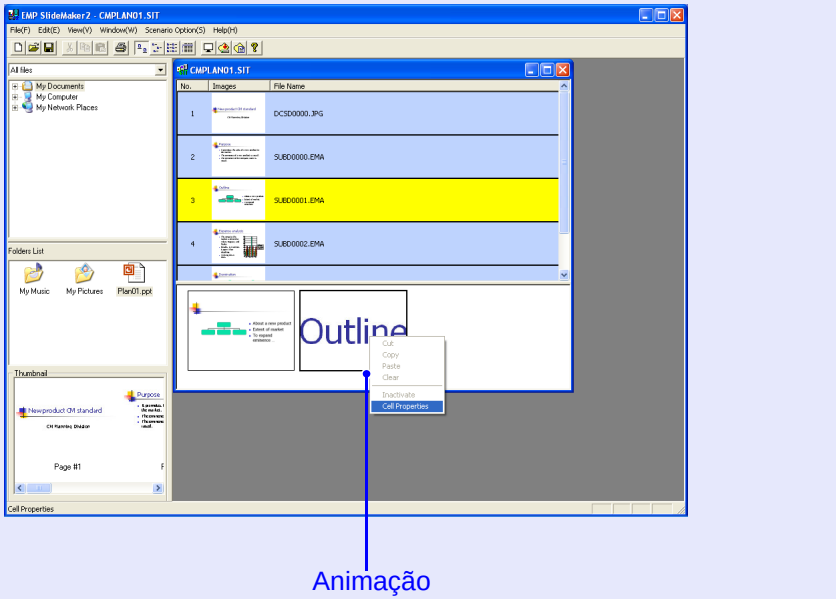
Se incluir num cenário animações previamente configuradas no PowerPoint, estas animações funcionam sem problemas durante a reprodução do cenário. Para configurar animações em diapositivos do PowerPoint, é aconselhável configurá-las no próprio ficheiro PowerPoint. Se pretender efectuar definições de animação para ficheiros de imagem, ou se pretender adicionar definições de animação a diapositivos que tenham perdido as respectivas definições de animação ao serem incluídos no cenário, adicione as definições utilizando o método que se segue.

Procedimento

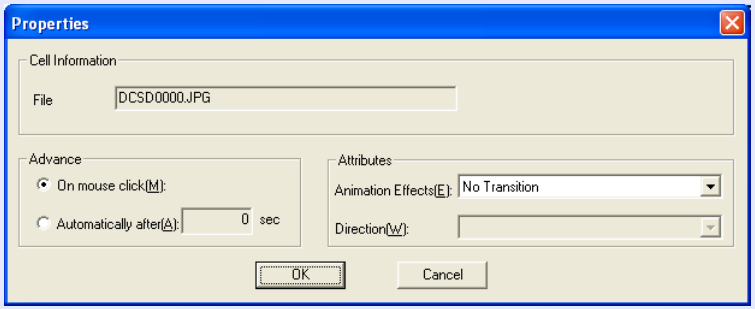
1 Clique com o botão direito do rato na célula pretendida ou na animação e seleccione "Cell Properties".

Para efectuar as mesmas definições para várias células ou animações, seleccione várias células mantendo premida a tecla [Shift] ou a tecla [Ctrl] do teclado, clique com o botão direito do rato e, em seguida, seleccione "Cell Properties".





2 É apresentado o ecrã "Properties". Defina cada uma das opções tendo em conta a tabela que se segue e, em seguida, clique em "OK".



Advance	Quando está seleccionado "Automatically after", pode definir um tempo de comutação entre 0 e 1 800 segundos. Quando está seleccionado "On mouse click", prima o botão [⬇] ou [⬆] do controlo remoto para mudar os diapositivos durante a projecção.
Animation Effects	Pode especificar os efeitos a utilizar durante a transição de ecrã. Seleccione a opção "Direction" consoante a animação seleccionada. Seguem-se exemplos dos efeitos. Fly: a imagem muda a partir da direcção especificada. Box In: a imagem muda a partir do interior.

Apêndice

Limitações de Ligação 88

- **Resoluções Suportadas 88**
- **Cor do Visor 88**
- **Número de Ligações.....88**
- **Outros.....88**
- **Quando Utilizar o Windows Vista.....89**

Limitações ao projectar a partir da Galeria de Fotos do Windows 89

Limitações no Windows Aero 89

Resolução de Problemas 90

Glossário.....100

Limitações de Ligação

Ao projectar imagens do computador enquanto executa o EMP NS Connection, aplicam-se as seguintes restrições. Verifique os pontos que se seguem.

Resoluções Suportadas

É possível projectar as seguintes resoluções de ecrã do computador. Não é possível ligar a um computador com uma resolução superior a UXGA.

- VGA 640 × 480
- SVGA 800 × 600*
- XGA 1 024 × 768*
- SXGA 1 280 × 960
- SXGA 1 280 × 1 024*
- SXGA+ 1 400 × 1 050*
- UXGA 1 600 × 1 200

* Resoluções suportadas quando a função de apresentação de tela múltipla está activada.

Quando aparecerem as seguintes mensagens, estabeleça a ligação depois de configurar a resolução do computador para SXGA ou inferior.

Um ou mais projectores ligados não suportam resoluções superiores a SXGA. Reduza a resolução do ecrã e volte a ligar.

Se utilizar um computador com um ecrã de tamanho especial em que a relação entre a altura e a largura não seja representada, é seleccionada na lista de sete opções acima apresentada uma resolução de ecrã o mais próxima possível da largura.
Neste caso, em ecrã panorâmico são projectadas as margens horizontais, em ecrã estreito as margens verticais vazias aparecem a preto.

Cor do Visor

É possível projectar o número de cores dos ecrãs de computador.

Windows	Macintosh
cor de 16 bits	Cerca de 32 000 cores (16 bits)
cor de 24 bits	-
cor de 32 bits	Cerca de 16,7 milhões de cores (32 bits)

A garantia de funcionamento para apresentação de tela múltipla é cor de 16 bits e de 32 bits.

Número de Ligações

Pode ligar até quatro projectores a um computador e projectar simultaneamente.
Não e possível ligar vários computadores e um projector simultaneamente.

Outros

- Se a velocidade de transmissão da rede sem fios for baixa, a rede poderá ser facilmente cortada mesmo que ligue e encerre inesperadamente.
- O áudio não é transmitido.
- A reprodução de filmes tem uma qualidade inferior à visualização dos mesmos no computador.
- As aplicações que utilizam parte das funções DirectX podem não ser apresentadas correctamente (apenas Windows).
- Não é possível projectar linhas de comandos do MS-DOS em ecrã inteiro (apenas Windows).
- Em determinados momentos, a imagem no ecrã do computador e a imagem projectada pelo projector podem não corresponder exactamente.

Quando Utilizar o Windows Vista

Tenha em atenção os pontos que se seguem quando utilizar o EMP NS Connection num computador que tenha o Windows Vista.

Limitações ao projectar a partir da Galeria de Fotos do Windows

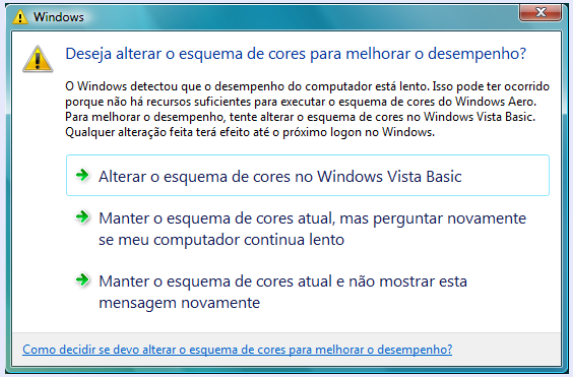
Tenha em atenção as duas limitações que se seguem quando utilizar a Galeria de Fotos do Windows ao executar o EMP NS Connection.

- As apresentações são reproduzidas no modo simples ao projectar a partir da Galeria de Fotos do Windows.
  Uma vez que a barra de ferramentas não é apresentada, não pode efectuar alterações durante a reprodução de um "Tema" (efeitos), independentemente da pontuação do "Índice de Experiência Windows".
  Depois de iniciar o modo simples, não pode mudar de modo enquanto a Galeria de Fotos do Windows estiver a ser executada, mesmo que feche o EMP NS Connection. Reinicie a Galeria de Fotos do Windows.
- Não é possível reproduzir filmes.

Limitações no Windows Aero

Tenha em atenção as duas limitações que se seguem quando o design das janelas do seu computador for o Windows Aero.

- As janelas de camada são projectadas independentemente da opção "Transferir janela de camada" em "Definir opções".
  Por exemplo, quando a opção "Transferir janela de camada" para a barra de ferramentas do EMP NS Connection está desactivada, a barra de ferramentas não deveria ser apresentada no ecrã do computador; contudo, é projectada.
- Alguns minutos depois de ligar um computador ao projector através de uma rede com o EMP NS Connection, é apresentada a mensagem que se segue.
  É aconselhável seleccionar "Manter o esquema de cores atual e não mostrar esta mensagem novamente". Esta selecção mantém-se activada até reiniciar o computador.



Resolução de Problemas

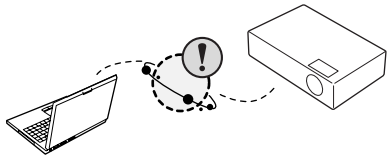
Se ocorrer algum dos problemas que se seguem, consulte as páginas indicadas para cada problema.

Problemas relativos ao EasyMP

- Não e possível utilizar o EMP NS Connection para estabelecer uma ligação ☛ p.91
- Mudanças súbitas no ecrã do EasyMP ☛ p.91
- Quando é estabelecida uma ligação utilizando o EMP NS Connection, a imagem projectada mantém-se como está e não é possível estabelecer uma ligação a partir de outro computador. ☛ p.91
- O projector não é encontrado quando inicia o EMP NS Connection. ☛ p.92
- Não consegue ligar em "Ligação avançada" ou ligação de rede com fios. ☛ p.93
- A imagem e o som dos filmes não são apresentados com o EMP NS Connection; a imagem demora a aparecer; o filme ou a imagem pára ☛ p.94
- Quando é estabelecida uma ligação com o EMP NS Connection, não é possível iniciar uma apresentação de PowerPoint ☛ p.95
- Quando estabelece a ligação utilizando o EMP NS Connection, o ecrã não actualiza quando executa uma aplicação do Office ☛ p.95
- Não é possível especificar ficheiros com o EMP SlideMaker2 ☛ p.95
- Mensagem de erro ao iniciar o EMP NS Connection ☛ p.95
- Mensagem de erro ao iniciar o EMP SlideMaker2 ☛ p.97
- Não é possível projectar com o Quick Wireless Connection ☛ p.98
- Problemas com a chave USB para a Quick Wireless Connection ☛ p.98

Problemas relativos à monitorização e controlo

- Não é enviado um e-mail mesmo que ocorra uma anomalia no projector ☛ p.99



■ Não e possível utilizar o EMP NS Connection para estabelecer uma ligação

Verifique a mensagem na parte inferior esquerda do ecrã e, em seguida, aplique as seguintes medidas correctivas.

Mensagens de Erro	Solução
A versão usada do aplicativo não é suportada.	Está a utilizar uma versão antiga do EMP NS Connection. Não e possível estabelecer uma ligação. Instale a versão actual a partir do "EPSON Projector Software for Meeting & Presentation CD-ROM" fornecido com o projector.

■ Mudanças súbitas no ecrã do EasyMP

ERR na parte inferior esquerda do ecrã: verifique os números e implemente as soluções que se seguem.

Número do ERR	Significado do Erro	Solução
2,50,53,245,-103	Não foi possível iniciar o EasyMP.	Desligue o projector e, em seguida, volte a ligá-lo.
51,52,100	Não foi possível processar o EasyMP.	Se estiver a utilizar o EMP NS Connection, volte a ligar o EMP NS Connection. Se estiver a utilizar o USB Display, volte a ligar o cabo USB.
-101	A comunicação foi cortada no ponto de acesso.	Verifique o funcionamento do ponto de acesso.
-102,-105	A comunicação sem fios está instável.	Verifique a situação do tráfego de rede e volte a ligar o EMP NS Connection depois de aguardar um pouco.

■ Quando é estabelecida uma ligação utilizando o EMP NS Connection, a imagem projectada mantém-se como está e não é possível estabelecer uma ligação a partir de outro computador.

Verificar	Solução
O orador saiu da sala de conferências sem fechar a ligação de rede?	Com o EMP NS Connection, a ligação ao computador que estava anteriormente ligado pode ser cortada quando outro computador tenta estabelecer ligação com o projector, e liga ao computador que está a tentar estabelecer ligação. Assim, se não estiver definida uma palavra-chave para o projector, ou se souber a palavra-chave do projector, pode cortar a ligação actual e, se efectuar uma operação de ligação, pode estabelecer ligação com o projector. Se estiver definida uma palavra-chave para o projector e não a souber, corte a projecção a partir do projector e volte a ligar. Para cortar a ligação a partir do projector, prima o botão [Esc] do controlo remoto, seleccione "Fechar" no respectivo menu e prima o botão [Enter] do controlo remoto. Quando a ligação estiver cortada, pode ligar a partir do computador pretendido.

■ **O projector não é encontrado quando inicia o EMP NS Connection.**

Verificar	Solução
A unidade de rede sem fios está ligada? **Para rede sem fios**	Verifique se a unidade de rede sem fios está correctamente ligada.
O menu de configuração do projector está aberto?	Enquanto o menu de configuração for apresentado, a ligação de rede fica inválida. Feche o menu de configuração e volte ao ecrã de espera do EasyMP.
A placa de rede do computador e a função de rede incorporada estão disponíveis?	Confirme se a rede é válida verificando "Painel de Controlo" -"Sistema" no gestor do dispositivo.
O SSID é o mesmo que o do ponto de acesso? **Ligação rápida**	Defina um SSID que seja diferente daquele do ponto de acesso. ☛ *Manual do Utilizador* "Menu Rede (apenas EB-1735W/1725)"
A função DHCP para rede com fios está activada? **Ligação rápida**	Desactive a definição "DHCP" para "Rede com fios" a partir do menu de configuração. ☛ *Manual do Utilizador* "Menu Rede (apenas EB-1735W/1725)"
A placa de rede utilizada foi correctamente seleccionada com o EMP NS Connection?	Se o computador tiver vários ambientes de rede, não consegue estabelecer a ligação a menos que a placa de rede seja correctamente seleccionada. Quando estiver a utilizar um computador com Windows, inicie o EMP NS Connection e seleccione a placa de rede que está a utilizar em "Definir opções" -"Mudar LAN". ☛ p.48
Para uma ligação de rede sem fios, a definição de rede sem fios fica activada quando o computador está no modo de poupança de energia?	Active a rede sem fios.
Há algum obstáculo entre o ponto de acesso e o computador ou o projector? **Para rede sem fios**	Por vezes, o estado da onda electromagnética impede que o projector seja encontrado numa pesquisa. Verifique se existe algum obstáculo entre o ponto de acesso e o computador ou o projector e mude a posição dos mesmos para melhorar a transmissão da onda electromagnética.
A intensidade da onda electromagnética da rede sem fios do computador é demasiado baixa?	Defina a intensidade da onda electromagnética para o máximo.
A rede sem fios está em conformidade com a norma 802.11g, 802.11b ou 802.11a?	É compatível apenas com as normas 802.11g, 802.11b e 802.11a, não sendo compatível com outras normas como a 802.11.
A firewall está desactivada ou foi registada como uma excepção? **Para rede sem fios**	Se não pretender desactivar a firewall nem registá-la como uma excepção, efectue as definições necessárias para abrir as portas. As portas utilizadas pelo EMP NS Connection são "3620", "3621" e "3629".

Verificar	Solução
O cabo de rede está correctamente ligado? **Para rede com fios**	Verifique se o cabo de rede está correctamente ligado. Volte a ligá-lo caso esteja desligado ou não esteja correctamente ligado.

■ Não consegue ligar em "Ligação avançada" ou ligação de rede com fios.

Verificar	Solução
A definição do SSID é diferente?	Defina o computador, o ponto de acesso e o projector para o mesmo SSID. ☛ *Manual do Utilizador* "Menu Rede (apenas EB-1735W/1725)"
Está definida a mesma chave WEP?	Quando seleccionar WEP em "Segurança", defina o ponto de acesso, o computador e o projector para a mesma chave WEP. ☛ *Manual do Utilizador* "Menu Rede (apenas EB-1735W/1725)"
As funções de negação da ligação, como restrições de Endereço MAC▸▸ e restrições de porta, estão correctamente definidas no ponto de acesso?	Configure o projector para permitir ligações a partir do ponto de acesso.
O endereço IP, a máscara de sub-rede e o endereço gateway do ponto de acesso e do projector estão correctamente definidos?	Quando não estiver a utilizar um DHCP, ajuste cada definição. ☛ *Manual do Utilizador* "Menu Rede (apenas EB-1735W/1725)"
A sub-rede do ponto de acesso e do projector são diferentes?	Seleccione "Pesquisa manual" no EMP NS Connection, especifique o endereço IP e estabeleça a ligação. ☛ p.41

■ Não é possível mostrar a apresentação no visor pretendido quando utiliza a apresentação de tela múltipla

Verificar	Solução
Está a utilizar o PowerPoint 2002 ou uma versão anterior? **Para Windows**	Para definir e utilizar dois ou mais visores virtuais▸▸, utilize o PowerPoint 2003 ou limite o número de visores virtuais a um antes de mostrar a apresentação.

■ As aplicações já não são apresentadas a partir do ecrã do computador quando utiliza a apresentação de tela múltipla

Verificar	Solução
O visor virtual está a executar outra aplicação? **Para Windows**	Quando está instalado o EPSON Virtual Display, por vezes outra aplicação é executada no visor virtual. Neste caso, defina o "EPSON Virtual Display" para "Off" em "Screen properties".

■ O cursor do rato não é apresentado no ecrã do computador

Verificar	Solução
O EPSON Virtual Display está instalado? **Para Windows**	O cursor do rato moveu-se para o visor virtual. Quando desmarca a caixa de verificação do visor virtual no ecrã "Adicionar e Remover EPSON Virtual Display", o ponteiro do rato regressa à área de apresentação do ecrã.

■ A imagem e o som dos filmes não são apresentados com o EMP NS Connection; a imagem demora a aparecer; o filme ou a imagem pára

Verificar	Solução
Tentou reproduzir filmes com o Media Player ou tentou pré-visualizar a protecção de ecrã?	Dependendo do computador, um ecrã de reprodução de filme no Media Player poderá não ser apresentado e a pré-visualização da protecção de ecrã poderá não ser apresentada normalmente.
A encriptação WEP está activada ou estão vários projectores ligados?	A velocidade de apresentação diminui quando a encriptação WEP está activada ou quando estão ligados vários projectores.
Activou o DHCP?	Quando o DHCP está "Activado" em "Ligação avançada" ou em "Ligação de rede com fios", se não for encontrado um servidor DHCP com que possa estabelecer ligação, demora a entrar no estado de espera do EasyMP.
O EMP NS Connection foi iniciado durante a reprodução de um filme ou foi alterada a resolução ou o número de cores? **Para Macintosh**	Durante a reprodução de filmes, inicie primeiro o EMP NS Connection antes de iniciar a reprodução. Se iniciar o EMP NS Connection durante a reprodução de um filme e alterar a resolução ou o número de cores do ecrã de apresentação, minimize ou redimensione a janela de reprodução do filme.
Está a utilizar rede sem fios 802.11g/b em "Ligação rápida"?	Dependendo do ambiente electromagnético, há alturas em que a imagem e o som dos filmes poderá parar. Quando recorrer à função de envio de filme, utilize "Ligação avançada" ou rede sem fios 802.11a em "Ligação rápida".

■ Quando é estabelecida uma ligação com o EMP NS Connection, não é possível iniciar uma apresentação de PowerPoint

Verificar	Solução
Iniciou o EMP NS Connection enquanto o PowerPoint estava a iniciar? **Para Windows**	Quando ligar com o EMP NS Connection, certifique-se de que fecha primeiro o PowerPoint. A apresentação poderá não ser executada se estabelecer a ligação enquanto o PowerPoint estiver iniciado.

■ Quando estabelece a ligação utilizando o EMP NS Connection, o ecrã não actualiza quando executa uma aplicação do Office

Verificar	Solução
O rato é movido constantemente?	Quando pára de mover o cursor do rato, o ecrã é actualizado. Se o ecrã não actualizar rapidamente, pare de mover o cursor do rato.

■ Não é possível especificar ficheiros com o EMP SlideMaker2

Verificar	Solução
Está a ser utilizado um ficheiro PowerPoint (.ppt) com um formato PowerPoint 95/97?	Os ficheiros criados com o PowerPoint 95/97 e os ficheiros guardados no formato PowerPoint 95/97 não podem ser editados com o EMP SlideMaker2. Pode utilizar depois de guardar com o PowerPoint 2000/2002/2003. ☛ p.70
Se não for possível incluir um ficheiro PowerPoint (.ppt) num cenário ou se não for possível visualizá-lo como miniatura, o conversor JPEG do Microsoft Office está instalado?	Instale o conversor JPEG. Consulte o Manual do Utilizador do Microsoft Office para obter pormenores sobre como instalar o conversor JPEG.

■ Mensagem de erro ao iniciar o EMP NS Connection

Verificar	Solução
A ligação ao projector falhou.	Tente ligar novamente. Se continuar a não estabelecer ligação, verifique as definições de rede no computador e as definições de rede para o EasyMP do projector. Para obter pormenores sobre as definições de rede a efectuar no projector, consulte ☛ *Manual do Utilizador* "Menu Rede (apenas EB-1735W/1725)".
A palavra-chave não corresponde. Introduza a palavra-chave correcta que aparece no ecrã do projector.	Verifique a palavra-chave do projector apresentada no ecrã do EasyMP e introduza-a.

Verificar	Solução
O projector seleccionado está ocupado. Deseja continuar o processo de ligação?	Tentou estabelecer ligação com um projector que está ligado a outro computador. Quando clica no botão "Sim, estabelece ligação com o projector. A ligação entre o projector e o outro computador é cortada. Quando clica no botão "Não, não estabelece ligação com o projector. A ligação entre o projector e o outro computador mantém-se.
A inicialização EMP NS Connection falhou.	Reinicie o EMP NS Connection. Se a mensagem voltar a aparecer, desinstale e volte a instalar o EMP NS Connection. ☛ p.11
Não é possível ligar porque a palavra-chave estava errada.	Ao ligar a um projector para o qual foi definida uma palavra-chave, foi introduzida a palavra-chave errada. Verifique a palavra-chave apresentada no ecrã de espera de ligação do projector. Depois de a ligação ser cortada e retomada, introduza a palavra-chave do projector no ecrã de introdução de palavra-chave que é apresentado. ☛ p.18
A informação do adaptador de rede não foi obtida.	Verifique o ponto que se segue. • Está uma placa de rede instalada no computador? • O controlador da placa de rede utilizada está instalado no computador? Depois de verificar, reinicie o computador e ligue novamente. Se continuar a não conseguir ligação, verifique o seguinte. Verifique as definições de rede no computador e as definições de rede no projector. Para obter pormenores sobre as definições de rede a efectuar no projector, consulte ☛ *Manual do Utilizador* "Menu Rede (apenas EB-1735W/1725)".
Um ou mais projectores ligados não suportam resoluções superiores a SXGA▸▸. Reduza a resolução do ecrã e volte a ligar.	Está um projector ELP-735 no destino de ligação. Altere a resolução do ecrã do computador para SXGA (1 280 × 1 024) ou inferior.
Um ou mais projectores não está a responder.	Não pode estabelecer ligação com vários projectores ao mesmo tempo. Verifique as definições de rede no computador e as definições de rede no projector. Para obter pormenores sobre as definições de rede a efectuar no projector, consulte ☛ *Manual do Utilizador* "Menu Rede (apenas EB-1735W/1725)".
Introduza a palavra-chave mostrada no ecrã do projector.	Verifique a palavra-chave do projector apresentada no ecrã de espera do EasyMP e introduza-a.

■ As definições de rede não são restauradas depois de cortar a ligação ao computador com o EMP NS Connection.

Verificar	Solução
Está a ligar manualmente a uma rede sem fios quando o computador inicia? **Ligação rápida**	Tente ligar manualmente a uma rede sem fios.

■ Mensagem de erro ao iniciar o EMP SlideMaker2

Verificar	Solução
.SIT já está registado. (nome do ficheiro de cenário)	Os ficheiros de cenário que já tenham sido adicionados a "Autorun Scenario List" não podem ser adicionados novamente. ☛ p.82
Não é possível seleccionar o ficheiro de cenário porque a hierarquia da pasta é complexa.	Visto que a hierarquia da pasta que contém o ficheiro de cenário que pretende adicionar a "Autorun Scenario List" é complexa, não é possível seleccioná-lo. Altere o destino de envio do ficheiro de cenário pretendido. ☛ p.82
Capacidade de armazenamento insuficiente no disco.	Não é possível transferir o cenário porque a unidade não tem capacidade de armazenamento suficiente. Elimine todos os ficheiros desnecessários para libertar espaço na unidade e poder enviar o cenário.
Foi incluído um caminho inválido. (nome de caminho que inclui o nome do ficheiro de cenário)	Não foi encontrado o caminho do ficheiro que pretende abrir. Devido ao seguinte. • O ficheiro de cenário foi movido para outra pasta desde que foi guardado pela última vez com o EMP SlideMaker2. • O nome da pasta que contém o ficheiro de cenário foi alterado desde que este foi guardado pela última vez com o EMP SlideMaker2. • O ficheiro de cenário que está a tentar abrir foi eliminado. Seleccione "File" - "Open" e abra o ficheiro de cenário pretendido ou procure-o utilizando a função Procurar do Windows.
O disco ficou cheio durante o acesso. (nome de caminho que inclui o nome do ficheiro de cenário)	Não é possível guardar o ficheiro de cenário porque a unidade que contém a pasta de trabalho não tem capacidade de armazenamento suficiente. Elimine todos os ficheiros desnecessários para libertar espaço na unidade que contém a pasta de trabalho e poder guardar o ficheiro de cenário.
Não é possível abrir o documento especificado.	O ficheiro PowerPoint que está a tentar adicionar ao cenário está danificado ou não pode ser utilizado porque é incorrecto. Utilize outro ficheiro PowerPoint.
Especifique um nome diferente ou um directório diferente.	Já existe um ficheiro com este nome. Altere o nome do cenário e, em seguida, guarde.

■ Não é possível projectar com o Quick Wireless Connection

Verificar	Solução
A unidade LAN sem fios está ligada? **Para rede sem fios**	Verifique se a unidade de rede sem fios está correctamente ligada.
O projector está ligado?	Ligue o seu projector. ☛ p.8
A informação do projector está guardada na chave USB?	Em primeiro lugar guarde a informação do projector na chave USB e de seguida ligue a chave USB ao computador. ☛ p.8
A chave USB para Quick Wireless Connection está ligada ao computador?	Ligue a chave USB ao computador. Se a chave USB já estiver ligada, remova-a e volte a colocá-la. Se mesmo assim a projecção falhar, a informação guardada na chave USB poderá ter sido eliminada. Aceda ao sítio na Web da Epson para saber como recuperar. Aceda a http://www.epson.com e seleccione a secção de apoio do seu sítio Web local da Epson.
Alterou as definição do videoprojector após ter guardado as respectivas informações na chave USB?	Guarde novamente a informação do videoprojector na chave USB. De seguida ligue a chave USB ao computador.

■ Problemas com a chave USB para a Quick Wireless Connection

Verificar	Solução
Enquanto as informações do videoprojector estavam a ser guardadas na chave USB, surgiu alguma imagem no ecrã relacionada com guardar ou terminar?	Se não foi apresentada nenhuma mensagem, a informação guardada na chave USB pode ter sido eliminada. Aceda ao sítio na Web da Epson para saber como recuperar. Aceda a http://www.epson.com e seleccione a secção de apoio do seu sítio Web local da Epson.

■ Não é enviado um e-mail mesmo que ocorra uma anomalia no projector

Verificar	Solução
A unidade de rede sem fios está ligada? **Para rede sem fios**	Verifique se a unidade de rede sem fios está correctamente ligada.
A definição de ligação de rede está correcta?	Verifique as definições de rede do projector. ☛ *Manual do Utilizador* "Menu Rede (apenas EB-1735W/1725)"
O "Modo de espera" está definido para "Rede Ligada"?	Para utilizar a função Aviso de E-mail quando o projector está em espera, defina "Rede Ligada" no "Modo de espera" a partir do menu de configuração. ☛ *Manual do Utilizador* "Menu Alargado"
Ocorreu uma anomalia fatal e o projector parou subitamente?	Quando o projector pára subitamente, não é possível enviar um e-mail. Se, depois de verificar o projector, o estado de erro se mantiver, contacte o seu representante local ou o endereço mais próximo indicado no *Guia de Apoio e Assistência.* ☛ *Lista de Contactos para Videoprojectores Epson*
O projector está a receber alimentação eléctrica?	Verifique se a tomada eléctrica ou a fonte de alimentação está a funcionar correctamente.
O cabo de rede está correctamente ligado? **Para rede com fios**	Verifique se o cabo de rede está correctamente ligado. Volte a ligá-lo caso esteja desligado ou não esteja correctamente ligado.

Glossário

Esta secção explica de uma forma simples os termos que são utilizados com o projector e termos difíceis que não são explicados no texto deste manual. Para obter pormenores, consulte outras publicações disponíveis no mercado.

DPOF	Sigla de Digital Print Order Format (formato de ordem de impressão digital). É um formato que permite gravar informações (fotografias que pretende imprimir, número de cópias, etc.) em meios de armazenamento, como cartões de memória, para imprimir fotografias tiradas com uma câmara digital.
Endereço MAC	Sigla de Media Access Control (controlo de acesso ao meio). O endereço MAC é um número de identificação exclusivo de cada placa de rede. É atribuído um número exclusivo a cada placa de rede e os dados são transmitidos entre as placas de rede com base nesta identificação.
SVGA	Tipo de sinal de vídeo com uma resolução de 800 (horizontal) × 600 (vertical) pontos que é utilizado por computadores compatíveis IBM PC/AT.
SXGA	Tipo de sinal de vídeo com uma resolução de 1 280 (horizontal) × 1 024 (vertical) pontos que é utilizado por computadores compatíveis IBM PC/AT.
UXGA	Tipo de sinal de vídeo com uma resolução de 1 600 (horizontal) × 1 200 (vertical) pontos que é utilizado por computadores compatíveis IBM PC/AT.
VGA	Tipo de sinal de vídeo com uma resolução de 640 (horizontal) × 480 (vertical) pontos que é utilizado por computadores compatíveis IBM PC/AT.
XGA	Tipo de sinal de vídeo com uma resolução de 1 024 (horizontal) × 768 (vertical) pontos que é utilizado por computadores compatíveis IBM PC/AT.
Ad hoc	Método de ligação de rede sem fios que comunica com clientes de rede sem fios sem utilizar um ponto de acesso. Não é possível comunicar com dois ou mais dispositivos em simultâneo.
Visor virtual	O ecrã de um computador é enviado para vários visores. É possível criar um ecrã virtual de grandes dimensões utilizando vários visores.

Aviso Geral:

Windows Vista and the Windows logo are trademarks of the Microsoft group of companies.
IBM, DOS/V e XGA são marcas comerciais ou marcas registadas da International Business Machines Corporation.
Macintosh, Mac e iMac são marcas comerciais da Apple Inc.
Windows, WindowsNT, Windows Vista e PowerPoint são marcas comerciais ou marcas registadas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos.

Este produto inclui software de criptografia RSA_ BSAFE® da RSA Security Inc. RSA Security Inc. Todos os direitos reservados. A RSA e a BSAFE são ambas marcas registadas ou marcas comerciais da RSA Security Inc. nos Estados Unidos e/ou noutros países.

Este produto inclui o software de Criptografia ***NetNucleus® WPA*** da TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION.
NetNucleus é uma marca registada da TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION no Japão.
WPA™, WPA2™ e Wi-Fi Protected Setup™ são marcas registadas da Wi-Fi Alliance.
Pixelworks e DNX são marcas comerciais da Pixelworks Inc.
EasyMP é uma marca comercial da Seiko Epson Corporation.
Todos os outros nomes de produtos referidos neste documento têm uma finalidade meramente informativa, podendo ser marcas comerciais dos respectivos proprietários. A Epson não detém quaisquer direitos sobre essas marcas.

©SEIKO EPSON CORPORATION 2008. All rights reserved.

Direitos de autor do Software:

Este produto utiliza software gratuito bem como software cujos direitos são propriedade desta empresa.
As informações que se seguem são relativas ao software gratuito utilizado por este produto.

1.LGPL

(1) Esta empresa utiliza software gratuito para este produto ao abrigo dos termos da GNU LESSER General Public License Versão 2, Junho de 1991 (doravante "LGPL") ou versões posteriores.
Pode consultar o texto integral da LGPL no seguinte Web site.
[LGPL]http://www.gnu.org/licenses/lgpl.html
Esta empresa, em conformidade com os termos da LGPL, revela o código-fonte do software gratuito utilizado neste produto com base na LGPL.
Caso pretenda reproduzir, modificar e/ou distribuir o referido software gratuito, contacte o pessoal de suporte técnico indicado na Lista de Contactos para Videoprojectores Epson.
Respeite as condições da LGPL quando reproduzir, modificar e/ou distribuir o referido software gratuito.
Além disso, o referido software gratuito é oferecido "tal qual", sem qualquer tipo de garantia. O termo de garantia inclui, sem limitações, a comercialização adequada, potencial comercial ou finalidade de utilização e não viola os direitos de terceiros (incluindo, entre outros, os direitos de patente, direitos de autor e segredos comerciais).

(2) Ainda, conforme indicado em (1), não existe qualquer garantia para o software gratuito incluído neste produto e ao qual se aplica a LGPL devido às características do software gratuito já utilizado neste produto; quaisquer problemas neste produto (incluindo problemas provocados pelo referido software gratuito) não influenciam as condições da garantia (garantia escrita) emitida por esta empresa.

(3) Em conformidade com os termos da LGPL, o código-fonte e a autoria do software gratuito utilizado neste produto são revelados de acordo com o indicado em (1).

2. Outro software gratuito
Tal como o software gratuito utilizado em conformidade com os termos da LGPL, esta empresa utiliza ainda o seguinte software gratuito para este produto.
A seguir, cada autor, as condições e outras informações são descritas no original. Para além disso, não existe qualquer garantia para o software gratuito devido às características do software gratuito já utilizado neste produto; quaisquer problemas neste produto (incluindo problemas provocados pelo referido software gratuito) não influenciam as condições da garantia (garantia escrita) emitida por esta empresa.

(1) libpng
Copyright© 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson
Copyright© 1996-1997 Andreas Dilger
Copyright© 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

(2) zlib
Copyright© 1995-2003 Jean-loup Gailly e Mark Adler

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright© 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of

freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate

copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

   a) The modified work must itself be a software library.

   b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

   c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

   d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

   (For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

   a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

   b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not

permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

> <one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>
> Copyright© <year> <name of author>
>
> This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.
>
> This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.
>
> You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

> Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library `Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.
>
> <signature of Ty Coon>, 1 April 1990
> Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

For embedded multimedia software:

This product contains embedded multimedia software licensed from Ingenient Technologies, Inc. (www.ingenient.com).

Copyright © 2000-2007 Ingenient Technologies, Inc. All rights reserved.

For MPEG-4 ASP:

With respect to a Licensee offering MPEG-4 Video Decoders and/or Encoders the following notice shall be given: THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE MPEG-4 VISUAL PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER FOR (i) ENCODING VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD ("MPEG-4 VIDEO") AND/OR (ii) DECODING MPEG-4 VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED BY MPEG LA TO PROVIDE MPEG-4 VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION INCLUDING THAT RELATING TO PROMOTIONAL, INTERNAL AND COMMERCIAL USES AND LICENSING MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA,LLC. SEE HTTP://WWW.MPEGLA.COM.

For MPEG-4 AVC:

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE AVC PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO (i) ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC STANDARD ("AVC VIDEO") AND/OR (ii) DECODE AVC VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE AVC VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, L.L.C. SEE HTTP:// WWW.MPEGLA.COM

For WMV/WMA (Microsoft):

This product is protected by certain intellectual property rights of Microsoft.

Use or distribution of such technology outside of this product is prohibited without a license from Microsoft.